およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

このゲームには出血などの表現が含まれています。

ハイ。とってもスゴいゲームです。

ドゥーム64

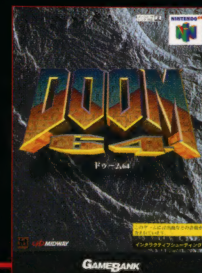
ドゥームを超えた、ドゥーム。

今や、全世界で大ヒットを続ける3Dアクションシューティング。「DOOM（ドゥーム）」は、そのブームの火付け役であり、元祖だってこと、知ってた？　敵を蹴散らしながらさくさく進むスピード感と爽快感が3Dシューティングゲームのたまらない魅力なんだよね。そのドゥームがNINTENDO64の高性能をフルに生かして「DOOM64」として帰ってきた！　これまでのどのマシンよりも、速く、楽しく、美しく（モンスターはより恐く）、さらに迫力のサウンドも相まって、まさにDOOMの真髄は64で確立されたと言っても言いすぎじゃないぞ。軍事記録コードネーム“DOOM”が復活するとき、かつての戦場だった宇宙基地は再びモンスターの巣窟と化す！　君はこの危機をたった一人で救うことができるか？

3Dアクションシューティング

DOOM64

好評発売中

標準価格 7,800円（税別）

DOOM™ ©1993,1997 Id Software, Inc. All rights reserved. Created and published by Id Software, Inc. Distributed by Gamebank Corp., under sublicense from GT Interactive Software Corp., under license from Id Software, Inc. MIDWAY® is a registered trademark of Midway Games Inc. Used by permission. All other trademarks are the property of their respective companies.

ゲームバンク株式会社

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1, 4階

ホームページアドレス http://www.gamebank.co.jp

GAMEBANK

The 64DREAM

11月創刊1周年記念号

MONOLOG　＜表紙の言葉＞

一年間ご愛読ありがとう!色々な雑誌や、書籍の表紙を制作してきましたが、64ドリームほど楽しく、大変な仕事はないですね。これからも、もっと皆さんに喜んでもらえる表紙を創っていきますので、よろしくお願いします。閑話休題。今月号の表紙は、マリオを中心に、任天堂のキャラクターたちが、にぎやかに登場してくれました。が、一人(一匹?)だけ、メーカーから提供していただいた画像ではなく、私が3Dで制作したものがあります。それはどれでしょう?　答えは来月号で、ということで、See Again.

Cover Designer & CG　斉藤浩一

CONTENTS

©Nintendo /Creatures/GameFreak

ザ・ロクヨン ドリーム　1997 November

STAFF

■編集長／左尾昭典
■副編集長／中北 亘
■デスク／菊池成夫　真下 明
■編　集／岩崎 桂　福本亜希　脇 智鶴　持田康之
■編集協力／田村修二　ワークハウス　白石 岳　小松原アンドゥレア　阿部康治　廣瀬寿子　管 数浩　倉持 征木
■アートディレクター& Computer Graphic／斉藤浩一(az! firm)
■デザイン&DTP／大條千鶴子(az! firm)　大森利弘(az! firm)　大塚浩樹(az! firm)　東城由香里(az! firm)
■デザイン&DTPアシスタント／西田厚子(az! firm)　南尾和美(az! firm)
■デザイン協力／大岡喜直(GORILLA)　相京厚史(GORILLA)
■写真撮影／知久聡史　加藤昌人　磯江一秀　水口 哲二
■イラスト／牧野タカシ　新上ヒロシ　記村隆鶴　三浦ゆうま
■広告／林 承徳　坂元露美　笹川北等　景山 強　吉川晋司　柴崎貴久　花島優史
■印刷／大日本印刷株式会社

The64DREAM
11月最新ソフト情報号　1997年9月20日発売

発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●中川信行
発　行●株式会社　毎日コミュニケーションズ
編　集●〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館 TEL03-3230-3642　FAX03-3230-0675
本　社●〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販　売●TEL03-3211-2596
業　務●TEL03-3211-2568
広　告●TEL03-3211-2579　FAX03-3211-2584

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

© 毎日コミュニケーションズ 1997 禁無断転載

The 64 DREAM ザ・ロクヨンドリーム

祝！創刊1周年

★★創刊1周年ありがとう企画★★

ドリームメッセージ64

MESSAGE FROM 64DREAMERS

おかげさまで64ドリームも創刊1周年を迎えることができました。これもひとえに毎月欠かさず？読んでくださっている読者のみなさま、ならびにゲーム業界の関係者のみなさまのおかげです。ほんとうにありがとうございました！　で、創刊1周年を記念して、NINTENDO64を愛する関係者の方々からメッセージを頂戴したので、ここにドドンとご紹介いたしましょう。

—96年創刊準備号—

—96年11月—

—96年12月—

—97年1月—

—97年2月—

任天堂株式会社　代表取締役社長

やまうち　ひろし

山内 溥氏

●おそれ多くも山内社長から色紙をいただきました。11月の展示会で力強いメッセージを聞けるかどうか、いまから楽しみです。

任天堂株式会社　情報開発部部長

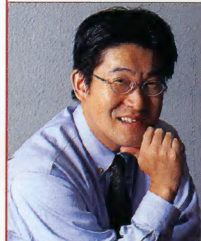
みやもと　しげる

宮本 茂氏

●日本を代表する世界のゲームクリエイター・宮本茂さんからは、なんと直筆イラスト入りの色紙です。お忙しいところありがとうございました。

任天堂株式会社　広報室企画部企画課係長

ほんごう　よしお

本郷 好尾氏

MESSAGE

創刊1周年おめでとうございます。

この1年間はいろんなことがありましたね。たとえば「N64の質問箱」の取材で録音テープが回っていなくって、同じ話を2度もしたりなどと…。とにかくこの1年はキツかったと思いますが、あと1年頑張っていただければ「64ドリーム」もきっと50万部(!?)の大部数を誇るゲーム雑誌として躍進していることでしょう。N64は本当にこれからです。ともに「夢」の実現をめざして頑張りましょう。

●創刊準備号から今月号まで、なんと371本の質問(ボツを入れると500本は越える！)にお答えいただいた本郷さん。これからもどうぞよろしく。

©1997Nintendo　©1997NINTENDO/HAL LABORATORY Inc./Sigesato ITOI
©Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.　©1997Nintendo/HAL LABORATORY

コピーライター

いとい しげさと

糸井重里氏

●『MOTHER3』の父・糸井重里さん。次号ではいよいよ宮本さんとのドリーム対談が実現します。どんなオフレコ話が飛び出すか、いまから楽しみ。ふっふっふっ。

株式会社クリーチャーズ 取締役

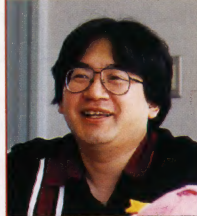
いとう べにまる

伊藤紅丸氏

●64DDの"牽引ソフト"である『MOTHER3』のアートディレクター・伊藤紅丸画伯。あと半年辛抱すれば『MOTHER3』の新しい世界を冒険できますよね。

株式会社HAL研究所 代表取締役社長

いわた さとる

岩田聡氏

MESSAGE

創刊1周年おめでとうございます。

この1年は、従来のゲームがユーザーの皆さんにゆっくりと確実に飽きられてきている中で、我々ゲーム関係者が新しい遊びを創造することの必要性を強く感じ、実践してきた1年だったと思います。

そんな中で「The64DREAM」さんは、ユーザーの皆さんもメディアも開発者も一緒に楽しめるような誌面作りに取り組んでおられました。それは当社の理念である「ゲーム制作を通じて、ユーザーの皆さんも我々開発者も共にハッピーになる」に通じているように思え、記事を載せていただく度に大きな励みとなっております。近い将来、当社のゲームだけで誌面を占領(!?)するべく、頑張って開発を進めていきますので、今後ともよろしくお願い申し上げます。

最後になりましたが、なお一層のご発展をお祈り申し上げます。

●先月号にもご登場いただいた"カービィの育ての親"岩田社長。98年は『カービィ』ほか、HAL研からリリースされるソフトに大注目です。

ライバル2誌の編集長からもコメントをいただきました。

株式会社メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部

松本剛 編集長

「ロクヨンドリーム」創刊1周年おめでとうございます。

この1年を振り返っても、お互いあまりいい思い出はなさそうなので、ここは前向きに、『ゼルダ64』や『ポケモン』シリーズや『マザー3』、さらに64DDが発売される、N64のこらからの1年を実りあるものにするために、よきライバルとして、そしてN64をよりいっそう盛り上げていく仲間として、ともに力のかぎり、がんばっていきましょう!

株式会社徳間書店
ファミマガ64編集部

藤岡浩 編集長

「The64DREAM」創刊1周年おめでとうございます。

早いものでもう1年が経ってしまったんですね。この1年間はお互いキビシイ状況でしたが、来年の今ごろにはウハウハな状態だと信じてNINTENDO64(GBやSFCも)を盛り上げていきましょう! あっ「電撃」さんもですよ。それとThe64DREAMの読者のみなさん、裕木奈江さんとトランセル種市が誌面をにぎわす「ファミマガ64」もお忘れなく。

＊創刊1周年に際して、読者の皆様からもたくさんのお祝いや激励のお便りを頂戴しました。本当にありがとうございます。今後とも読者の皆様とともにより良い誌面作りを心がけてまいりますので、末永くよろしくお願いいたします。

―97年3月―

―97年4月―

―97年5月―

―97年6月―

―97年7月―

―97年8月―

―97年9月―

―97年10月―

The 64DREAM 創刊1周年記念大プレゼント

今月号で1周年を迎えるロクヨンドリーム。創刊してからずっと愛読、応援してくれた読者のみんなに感謝を捧げて、大プレゼントを開催します!! メーカーをはじめ、ロクヨンドリームに関わった人達、編集スタッフからどど〜んとお宝放出だ!! たくさんの応募を待ってるぞ!!

大盤振舞!!

ドリームセット

提供ロクヨンドリーム

連続3号

応募者全員の中から 1名

目録

●ハード部門●
N64本体 1点
コントローラブロス 5点
コントローラパック 1点
振動パック 1点
64DD 1点

●ソフト部門●
ヨッシーアイランド64(仮)
ゼルダの伝説64
エフゼロ64
MOTHER3 各1点

ドリームテレカ

連続3号

提供ロクヨンドリーム

応募者全員の中から 10名

商品番号1 任天堂セット 1名 提供任天堂

目録

N64キューブマーク入りキャップ 1点
N64キューブバッジ 2点
N64の広末涼子ちゃんテレカ&うちわ 1点
N64コントローラブロス用バック 1点

商品番号2 セタセット 1名 提供セタ

連続3号

目録

栄光のセントアンドリュースソフト 1点
セントアンドリュースタオル 1点
セントアンドリュースステレカ 1点

商品番号3 ハドソンセット 2名 提供ハドソンソフト

目録

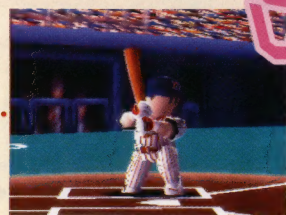
ボンバーマンぬいぐるみ 3点
ボンバーマンバッジ 4点
ボンバーマンタオルハンカチ 2点

夢のようでしょ

商品番号4 GBソフト マネーアイドルエクスチェンジャー 2名 提供アテナ

商品番号5 GBソフト ポケット麻雀 1名 提供ボトムアップ

連続3号

商品番号6 N64ソフト ファミスタ64 3名 提供ナムコ

商品番号7 バンプレストセット 6名 提供バンプレスト

連続3号

目録

スーパーロボット対戦スペシャルコレクション 1点
ポケモン ソフトキーホルダー 1点
ポケモン フィギュアカップ 1点

商品番号8 N64ソフト 実況ワールドサッカー3 1名 提供コナミ

商品番号9 日本システムサプライセット 3名 提供日本システムサプライ

連続3号

目録

N64ソフト
カメレオン・ツイスト 1点
カメレオン・ツイスト トランプ 1点
カメレオン・ツイスト 吹き戻し 1点

3号連続プレゼント商品に関しては商品内容は変わりません。64DDなどの未発売の商品は発売後、確実にお届け致します。正式な商品名を省略しているものがあります。ご了承下さい。
応募方法：アンケートハガキの項目に希望商品の番号を明記してください。尚、ドリームセット並びにドリームテレカは、全応募者を対象に厳正な抽選を行います。

商品番号10 ポケモンバトエン 3名 提供エニックス

商品番号11 カルチャーブレーングッズ 1名 提供カルチャーブレーン

商品番号12 ドラえもん のび太と3つの精霊石 特製108ピースジグソーパズル 3名 提供エポック社

商品番号14 なぞぷよ通 特製テレカ 5名 提供コンパイル

商品番号15 64ラック 3名 提供信誠

3号連続プレゼントもアリ!!

商品番号13 トップギアラリー特製テレホンカード2種 2名 提供ケムコ

商品番号16 64システムラック 3名 提供モリガング

商品番号17 ホリコマンダー 3名 提供ホリ電気

商品番号18 東京ゲームショウ'97秋福袋 1名 提供ロクヨンドリーム

ロクヨンドリームスタッフも、私財を投入しての大放出だ!!(各1名様)

	商品番号19 64ドリーム表紙セット (斉藤浩一) 創刊より今月号の表紙まで、1枚の額でお届けしましょう	商品番号20 エリボンTシャツ (エリボン新田) エリボン特製のキャラとサイン入りTシャツ。サイズはM	商品番号21 サイン入り色紙&オリジナル漫画本 (三浦ゆうま) ちびちびスターフォックスイラスト入りサイン色紙
商品番号22 アメリカ版ゲーム誌 (永見浩子) 創刊100号を迎えたNINTENDO POWER誌を含む4誌	商品番号23 メタルマリオポスター (尾関友詩) ドイツ任天堂のスタッフによる特製マリオポスター	商品番号24 ホログラフセット (サンバ岡部) 大日本印刷オリジナルのホログラフのペントレイ他	商品番号25 タムのレアものセット (タムタム) 85年発売の少年ジャンプをはじめロボコン人形など
商品番号26 64DD&スケルトンコントローラ 他 (サオヘン) 64DDは来年送るぞ。それまではたまごっち他で遊んでね	商品番号27 わたる母手作りポケモンバック (わたる) 世界にたった4つ(2つはわたる所有)しかない貴重品だ	商品番号28 スケルトンGB (キクボウ) 自分でも絶対買うつもりです。大事にしてちょーだい	商品番号29 オリジナルストーンパッド (マッシー) ストーン塗装のパッド&マリオサーキット最速ゴースト入りパック
商品番号30 アメリカ軍の古着半袖シャツ (ケイ少佐) トップギア・ラリー大会で優勝した時に着ていた思い出の逸品	商品番号31 プリパチたまごっち他 (ふくもち) プリパチにたまごっち歯ブラシもつけちゃうもんね	商品番号32 本場讃岐うどん (ちづりゃん) ゲームの合間の夜食にどうぞ。香川県在住の母(50才)が直送よ	商品番号33 えせレア人形セット (もっちー) 宇宙刑事ギャバン人形とジオング消しゴム。レア?

©葦プロ © 創通エージェンシー・サンライズ © ダイナミック企画 © 東映 ©BANPRESTO1996

ピカチュウげんきでちゅう（仮）

N64ポケモン第1弾ついに登場!!主役はピカチュウだ!!

お待たせ!! ついに64ポケモン初公開!!
その主役はみんなが大好きなピカチュウに決定!! しかも今までのRPGとは違った新ジャンルのゲームとして登場するんだけど、一体どんなゲームになるのかは秘密のベールに包まれているんだ。わかっていることは、ピカチュウと会話ができるってこと。ってことは音声認識用のマイクが登場……なんてことになるのかな？ ピカチュウの声はアニメとおんなじ声優の大谷育江さん。プレイヤーである君とピカチュウが会話をしながらコミュニケーションをとれるゲームになりそうだよ。発売は来年予定で、メディアは今の64で使えるカートリッジに決定しているぞ!!

ピカチュウと友達になろう!

●発売元：	任天堂
●発売日：	98年予定
●ジャンル：	コミュニケーションADV
●価　格：	未定
●プレイ人数：	未定

ポケモン・プロデューサーの石原さんに聞いてみよう!!

Q：いよいよ64で『ポケモン』が出ますが、どんなソフトですか？
A：はい、大変お待たせしました。といっても64で遊べる『ポケモン』はひとつではありません。いろいろなポケモンのゲームが64で出ます。
Q：それはどういうことですか？
A：現在、64の『ポケモン』は4つ以上の開発プロジェクトとして進行しています。これらを次々と発売していきたいと考えてます。その中には現状の64ハードで遊べるROMタイプのものと、そうでないものがあります。ご存じのように、もうすぐ64では64DDが発売されます。この64DDで遊べる『ポケモン』もいくつかあるのです。複数の開発プロジェクトが相互に連携することが64の魅力であり強さなのです。
Q：具体的に教えてください。
A：今回は、ひとつだけお見せしましょう。これが『ピカチュウげんきでちゅう』というROMタイプのソフトです。といってもただのROMソフトではありません。秘密のすごい仕掛けがあるんです。このソフトは、トキワの森で出会った「ピカチュウ」と仲良くなりながら一緒に遊ぶソフトです。ピカチュウとどんな友達になれるか？がカギです。一緒に冒険の旅に出られるかもしれません。そこから先はお楽しみです。
Q：どうやったらピカチュウと友達になれるんですか？
A：それはですね。みんなが友達をつくるときと同じです。挨拶したり、話をしたり……。
Q：会話ができるんですか？
A：そうそう、会話をするんです。ピカチュウと。どうやってやるのかは、今度お話します。
Q：そこを教えてもらわないと。
A：ごめんなさい。秋のショーで実物をお見せしますから……。
Q：他のゲームを教えてください
A：えっと、今は言えません。少なくとも言えることはゲームボーイの遊びが拡張するものです。
Q：DDで？
A：そうです。その前にゲームボーイの『ポケモン2』も忘れないでね。
Q：そうそう『ポケモン2』ではポケモンの数も増えるんですよね。64ではどうなるんですか？
A：『ポケモン2』では最初のポケモンと通信ができるようになっていますが、そういう仕組みの先に64の『ポケモン』はあるのです。DDだと集めたポケモンもたくさんいれておくことができます。
Q：ということは64の『ポケモン』は、DDでゲームボーイとの通信もできるのですか？
A：ええ、そういうのもあるかもしれませんね。今、田尻氏と仕上げを練っているところですから楽しみにしていてくださいね。

ナゾのアイコンを画面上で発見!!

◆マイク付きパッドが出たらこんな感じなのか? (写真は編集部で勝手にイメージしたものです)

マイク付きパッドorパック発売か?!

ピカチュウと会話をする。ということで、プレイヤーからも話しかけられるようにマイク付きパッドかコントローラパックが発売されるのだろうか? 詳細は不明。

ピカチュウと遊んで仲良くしようね

今回の画面で推測されるのは、ピカチュウのアクションに対してプレイヤーが、何らかのリアクションをしてコミュニケーションをしていくようだ。でもピカチュウは「ピカピカ〜」とかしかしゃべれないから、そんなピカチュウ語を解読して会話を進めていくことになりそうだね。ピカチュウ会話辞典ができちゃったりして。みんなでピカチュウ語を覚えよう。

◆アニメのピカチュウのセリフを聞いて、今からピカチュウ語を勉強しておくといいかもしれないね

◆この表情。バツグンにいいでしょ。なんとかしてあげたい!!

とれないよ〜

ピッピカチュウ♪

ピカチュウ、リンゴを食べたい!! の巻

リンゴを食べたくて困っているピカチュウを君の力で食べさせてあげよう!! という写真だ。こーやってコミュニケーションをとったりするようだね。大好きなピカチュウと一緒に遊びながらゲームを進めていけるなんて最高だよね。

◆プレイヤーがボールを投げてあげるとリンゴが取れるのかな? 手伝ってあげよう

◆やったーリンゴをゲットだぜ!! ちなみにピカチュウ語でゲットだぜ!!は「ピッピカチュウ!!」っていうらしいよ

今からピカチュウグッズを集めておこう!!

今回初めてピカチュウのことを知った人も、前からず〜っとピカチュウのことを好きだった人も、64版発売に向けてピカチュウグッズを集めておくのはどうかな?

◆おしゃべりピカチュウ/トミー 3800円

◆てのひらピカチュウ/トミー 1280円

©1995,1996,1997 Nintendo/ ©1995,1996,1997 Creatures/ ©1995,1996,1997 GAME FREAK/ ©1997 Ambrella (MGM)

ディディーコ

いきなり登場!! レア版『カート』はメッチャ楽しい3機種でレースだ

突然の発表でドびっくり!! いきなりのタイトル発表は任天堂&レアの最強タッグが送るレースアドベンチャーゲームだ。アドベンチャーという言葉通り、1人プレイでは3機種のマシンを乗り継いで、冒険ありレースありと今までのレースゲームとはひと味違う遊び方ができるぞ。もちろん、2人〜4人対戦はアリアリ。車にホバークラフトに飛行機と形態の違う3つのマシンで対戦できるんだから、こりゃ年末はまた対戦の嵐がふくぜ!!

8匹のレアキャラが大集合なのだ!!

◆8匹のキャラから選択可能。まだ未定だけど『マリオカート』のようにキャラによって性能が違うのかな?

DIDDY ディディー

『ドンキーコング』から主役に大抜擢!!

スーファミ『ディクシー&ディディー』から出演のディディーコング。見た目は軽量級だけど、さてどんな活躍をみせてくれるのかな?

BANJO バンジョー

オリジナルより早くも出番が!!

春発売予定の『バンジョーカズーイ』からの友情出演。オリジナルより先に出番があるなんて、いいよね

PIPSY ピプシー

プリティマウスのピプシーちゃん

ディディーよりも身軽そうなのがピプシー。ちゅーちゅーないてレースをするのかな? かわいさはNO.1だ

コングレーシング（仮）

●発売元：任天堂
●発売日：11月21日発売（振動パック対応）
●ジャンル：レーシングアドベンチャー
●価格：未定　●プレイ人数：1〜4人

TIMBER ティンバー

タイガーだけどウッズじゃないよ

虎のティンバー。『マリオカート』ならワリオ的存在か？ 力強さがありそうでいいよね。

BUMPER バンパー

何の動物キャラだかわかる？

う〜む、何の動物かわからん!! でもスカンクっぽいような気も……。一体何なのか教えてレアさん。

CONKER コンカー

こちらも友情出演!! 女の子人気は全部もっていきそうだ

これまた友情出演のコンカー。大きなしっぽが車に乗るときはどーなっているのか？　不思議だよね

『コンカーズクエスト』からゲスト出演

こちらも来年リリースが予定されているレア社のソフト。かわいいリスのコンカーが大活躍する3Dアクションアドベンチャーゲームだ。『バンジョー』同様、オリジナル版も早く遊びたいね。

⬆キュートな仕草で女の子には人気がでそう

TIP TUP ティップタップ

ノコノコ？ ジュゲム？どっちなの？

どっちでもないよ。似ているけどね。でもコウラを背負っているところを見るとカメみたいだね。

KRASH クラッシュ

でかいぜ!! 奴は恐竜なのか？

周りのキャラが小さいせいか、一段と大きく見えるクラッシュ。名前通りの壊し屋くんなのかな？

1人でも4人でも楽しいレーシングアドベンチャー

◆オープニングの1シーン。これから何が始まるのかわくわくするよね

1人プレイは冒険の連続なのだ

レーシングアドベンチャーというだけあって、ただレースをするだけじゃないんだ。1人用のモードではマシンに乗って、謎解きをしたり、アイテム探しやコイン集めをしたりと、冒険気分が楽しめそうだ。他にもレースで優勝するとバルーンがもらえるんだけど、それを集めると、行けるステージが増え、ボスキャラとのバトル!! なんてのもあるんだって。レースゲームって1人用モードは、わりと淡泊なんだけど、こーいう遊ぶ方ができると、メチャ楽しくなると思うよ。さてさて、それでは、まず登場する3つのマシンについて紹介していくことにしよう。

◆1人用プレイでも違った遊び方ができるのが、このゲームの特徴だ

3つのマシンで大レース!! も

レースカー

定番カーはテクニックが大事だ

まずは車。『カート』同様、ドリフトやミニターボが使えるのかはまだ不明だけど、今回の写真を見る限りでは悪路が多そうだよね。

◆これはアドベンチャーモード。ビーチをリゾート気分で冒険できるのかな?

◆レースシーン。左下に注目。アイテムがあるぞ!! コースがルイージサーキットに似ているよね

飛行機

大空のレース。落ちるとどーなるの?

飛行機はもちろんお空を飛んでレースに参加。といってもそんなに高い所を飛ぶわけじゃなさそうだから、落ちても平気?かな。

◆矢印にそって旋回!! 目の前にはバルーンが見えるけど、とるといいことあるのかな

◆飛行機レースはドッグファイトだ。攻撃アイテムのミサイル表示が期待させる

ホバークラフト

水陸両用のイカしたマシンだぜ

これはレースゲームには初登場なんじゃないかな。水も陸も思い切って走れるマシンだ。どんな動きをするのか楽しみだね。

◆水から陸へのショートカットなんてできそうだ。動きもすごそうだね

◆う~む、左下のアイテムがナゾだ。一体どんなことが起こるのか? みんなで考えよう

2人対戦!!

まずはライバルとタイマン勝負!! 他機種対決もできるぞ!!

さて、それではお待ちかねの対戦モードを紹介しよう。この対戦の大きな目玉は、同じマシン同士や、違うマシンでも対戦ができるってこと。自分が飛行機で、相手がホバークラフトなんてのが実現できるってわけ。これは燃えそうでしょ。それぞれのマシン性能をいかしたバトルが繰り広げられるんだからね。も〜キャラ差のせいにはできないぞ。

飛行機同士の空中対戦。この恐竜、もしかして動いてるのかな？ 当たらないように、うまくすりぬけていくのも快感だよね

今度は飛行機対ホバークラフト。飛行機なら障害物の上を飛び越えていけるけど、ホバークラフトは下をくぐり抜けていくみたい。アイテム勝負がどーなるのかも楽しみだよね

ちろん対戦もアリアリだぜ!!

4人対戦!!

これで冬休みも対戦三昧!! 新たな対戦チャンプになるのは誰だ

そして4人対戦。『マリオカート』の興奮をさらに越えるおもしろさで、この冬は燃え上がりそうだ。今から使うキャラを選んでおくのがいいかもね。

4人対戦はアイテム勝負だ。右上のアイテムマークきになるよなぁ〜。一体どんな効果があるのか、残念ながらまだ不明なのだ

とにかく対戦につぐ対戦で盛り上がる予感大。キャラがみんな動物なので、しゃべると動物園みたいになっちゃいそうだけど……。お正月はこれでまた眠れぬ夜が続きそうだね

Trademark of Nintendo.©1997 Rare,Game by Rare.Diddy Kong and Banjo Characters Licensed by Nintendo.

お待たせしました！ついにストーリー判明！
主役はもちろん、コキリ族の少年リンク！

リンクの耳にピアスを発見！　たんなるオシャレか？　まさかこれにも秘密があったりしないだろうな……。

だんだんと顔が変わってきたN64リンク。無国籍風かつ中性的なのは相変わらず。胸元にのぞくパパシャツも、君が着てるとイカすよリンク！

ゼルダの伝説64（仮）

少しずつ、本当に少しずつ姿を現しつつある『ゼルダ64』。情報が少ないといつも嘆いている君よ、気がつけば自分の中でなんとなく『ゼルダ64』の全体像が見えてきたんじゃないか？　見えない人は本棚の「64ドリーム」をひっぱり出して、もう一度読み返そう。友よ、待ち時間もやがて終わるぞ！

●発売元：	任天堂
●発売日：	97年内
●価　格：	未定
●容　量：	256M（振動パック対応）
●ジャンル：	アクションRPG
●プレイ人数：	1人
●コントローラパック：	未定

再び光りと闇を行き来するのか？

ついにオープニングストーリーが発表された。くわしくは右のページを読んでほしい。先月号では、『ゼルダ』の魅力はそのゲームシステムにありストーリーはおもしろさには関係ない、みたいなことを書いたけど、いやあ……、やっぱりこうして出てきたものを読むとワクワクしますなあ。

SFC版をプレイした人は、あの印象的なオープニングを忘れてはいないだろう。そう、リンクの夢にゼルダ姫の助けを求める声が聞こえてきた、あの激しい雨の降る夜から冒険は始まったのだ。今回はガノンがまだ盗賊ガノンドロフだった頃の話だが（つまりSFC版より前の時代ね）、このストーリーがSFC版のオープニングにつながっていくのか気になるところ。もしそうなら、ハイラル城の地下牢で捕らえられていたゼルダ姫は、その前にリンクに会っていたことになるけど？　SFC版のように、光と闇の世界を行き来するのかも謎のままだが、ストーリーをよく読めば答えが隠されているぞ。

➡闇の世界はいつも夕暮れ、光の世界はいつも昼（オープニングは嵐の夜だったけど）。そういう意味では時間の流れがないゲームでした

時間の経過が演出される

この2枚の写真は同じ砂漠だが、ごらんの通り1枚は昼、もう1枚は夕暮れなのだ。どうやら時間の流れが演出されるようだ。ひょっとしたら、時間の経過を利用した謎解きがあるのかもしれない。斜めに射し込む夕暮れの光がダンジョンの入り口を示したり、日が沈んでから朝がくるまでに何かをしなければならなかったり……。

時のオカリナで時空を越えた冒険に？

さてストーリーである。気になることばをそれぞれチェックしてみた。このストーリーを読めば、わりとリアルにゲームの序盤を想像できるのでは？これまでに公開されてきた写真も、これを読んでからもう一度見ると、さらに想像力をかきたてられるだろう。「守護精」「精霊石」「時のオカリナ」といったことばは、シリーズ初登場である。だが、それがとても重要なことばであるのは間違いない。

➡SFC版に登場した双子の木こりさん。この人たちも実はコキリ族だったりして？

〜ものがたり〜

神々の子孫が住むと言われる地、ハイラル。そこには多くの民族がそれぞれの土地を守りながら、独自の文化を築いていた。

そのハイラルの中にある「迷いの森」に住むコキリ族の少年・リンクは、「守護精譲り」の儀式の朝を迎えていた。

ところが妖精の木は、怪しげな魔物によって乗っ取られていた。リンクは途中で助けだした妖精ナビィと協力して魔物を倒したが、妖精の木はリンクに遺言を残し朽ち果てていった……。

「ガノンドロフにトライフォースを渡してはならぬ……。勇気ある者よ、この精霊石とともに、ハイリアの知恵ある者を探せ……」

ハイラルでは一つの伝説が信じられていた。神々のトライフォースについての伝説である。誰も知らない聖地にあると言われる、神の力が宿る聖なる三角「トライフォース」。それに触れし者は、無限の力を手にすることができると言う。その力を我が手にせんと企む者がいた。その名は魔盗賊ガノンドロフ！

ガノンドロフは邪悪な魔物を使い、ハイラル各地で暴れ回り聖地への入り口を探し続けていた。そしてその魔の手は、コキリ族の住む「迷いの森」にも伸びていたのである。その事を知ったリンクは、妖精の木が残した「森の精霊石」を手に、ハイリア族の都にあるハイラル城を目指して旅立っていった……。

ハイラル城に着いたリンクは、彼と同じ年頃の少女であるゼルダ姫と出会う。やはりハイラルの危機を察知していたゼルダ姫は、聖地への入り口を知っているとリンクに告げた。しかしそこに入るには、「時のオカリナ」に三つの精霊石をはめ込まなければならないのだ。残る二つの精霊石を探すため、いよいよリンクの冒険の旅が始まる……！

守護精譲りって何だ？

コキリ族の少年が、妖精の木からパートナーとなる妖精を受け取り、森を自由に歩けるようになる一種の巣立ちの儀式、それが「守護精譲り」だ。妖精を譲り受けて、はじめて一人前としてまわりから認められるってこと。

神々のトライフォース

今回もシリーズおなじみのトライフォースをめぐるお話となるようだ。トライフォースが持つ力は、良いことにも悪しきことにも使える。それを手に入れた者次第っていうワケだ。

➡SFC版では、盗賊ガノンドロフがこの聖三角体の力を使い、邪悪の王ガノンとなった

今度は時空移動か？

時のオカリナとは何だろう？　これに3つの精霊石をはめ込むと聖地に入ることができると言うが？　SFC版ではオカリナを吹くとマップの移動ができた。しかし今回はただのオカリナではない。「時のオカリナ」である。SFC版のように空間の移動ではなく、時間の移動ができるのではないだろうか？　3つの精霊石がはめ込まれたオカリナを吹けば、過去あるいは未来のハイラルに行けるとか？

➡鳥につかまり大空へ。あらかじめ決められた8カ所のどこかに移動できた

リンクの将来は木こり？

リンクがコキリ族の少年というのは、今回初めて設定されたプロフィールだ。彼らは迷いの森に住み、妖精と共存できる不思議な種族のようだ。きっと弓矢なんかはお手の物なんだろう。ところでコキリって、木こりのもじり？

旅のパートナー

先月悩んだナビィは、リンクのパートナーの名前と判明。くわしくは17ページを見よ。

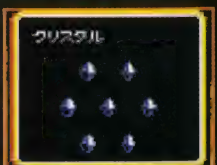
役者はそろった！

ガノンドロフにゼルダ姫、これで役者はそろったワケだ。このオープニングストーリーの段階では、ガノンドロフはまだトライフォースに触れていない。やつが無限の力を手に入れる前に、それを阻止するのがリンクの目的なのか？

⬆➡SFC版では一度助けてやったのに、また捕まっちゃったゼルダ姫。どうせ今回も……。あんたはピーチか

SFC版を思わせるストーリー展開

このオープニングストーリーを読む限り、リンクの当面の目的は2つの精霊石を探すことだ。最初が「森の精霊石」ってことは、あと「水」と「火」かな？　「土の精霊石」ってのも考えられるか。いずれにせよ、2つのダンジョンをクリアしてこれらを入手するのだと思う。かんじんなのはその後である。3つの精霊石を集めた段階で、物語はいよいよ核心となる部分へと進むはずだ。SFC版で言うところの闇の世界の出現である。N64版では「時のオカリナ」を使い、時間を越えての冒険になるのでは？たとえば、過去のハイラルで苗木を植えて、現在に戻れば大きな木に育っていて、そこがダンジョンの入り口になるとか（あくまでたとえです）。そういった一方での行いが他方へ影響を及ぼすという謎解きこそ、SFC版の魅力であったはず。きっと今回もこのコンセプトは守られるだろう。

⬆SFC版では、まず光の世界にある3つのダンジョンをクリアしてペンダントを集めた。すると結界を破れるマスターソードが手に入った

⬆その後、光と闇の世界を行き来しながら7つのダンジョンをクリアしてクリスタルを集めていった。今回もこういった構成となるのでは？

リンクのアクションで広がる謎解き！

下で紹介する3種類のアクションは、一見地味だが、SFC版をプレイした人なら安心納得の写真だ。「ひっぱる」「押す」という単純なアクションが、『ゼルダ』の世界に散りばめられた謎を解くのにどれほど有効だったかは、ここでいちいち例を挙げるまでもないだろう。また「よじ登る」が新しく加わったことは、フィールドあるいはダンジョンの構造が3Dならではの立体感あふれる構造になっていることの証明だ。
ところで『マリオ64』をプレイした時は、その謎解きのニュアンスに『ゼルダ』っぽいと感じたものだったが、今回のリンクの豊富なアクションは逆にすごくマリオを思わせる。2つのゲームの距離が、N64になって縮まったような……。

➡誰にでもストレスなく操作できリンクになるという。これは、誰もが同じ条件で謎解きに挑戦できるということだ。必要なのは知恵と勇気！

ひっぱる

かなりのオーバーアクションなリンク。はたして操作ボタンは？　このゲームでは、実際の人物の動きを取り込むモーションキャプチャーという技術を使っているが、この動きをしているモデルさんを想像するとおかしい。

SFC版

Aボタンを押しながら、十字キーを進行方向逆（写真の場合だと下）に入れる。リンクのアクションの中では、操作方法との相性がもっともしっくりくるものの一つだった。「押してもダメなら引いてみな」とはこのゲームのためのことば。

押す

ひっぱるとは逆に、少し押さえた演技（?）のリンク。ところで地面に置いてあるブロックなどを、しゃがんで押すなんてこともできるのだろうか？　押し上げるとか押し込むっていうのができるかも疑問。

SFC版

押したいものに向かい、十字キーを進行方向に入れるだけ。あやしいものはとりあえず押す。いろんな方向から押してみる。ゴゴッと動いて、チャララ〜っていう例の音楽が流れたときの喜びを君は覚えているか？　オレは忘れてはいない。

よじ登る

これまでにありそうでなかったよじ登り。やっぱりマリオの影響なのか？　マリオはジャンプよじ登りなんて芸当もできたが、さてリンクは？　連続写真で見ると「よっこいしょ」って感じだが、スピードも気になる。

飛び降りる

これはSFC版にもあったが、世界観がリアルなものになったため、数十メートルもありそうな場所からの飛び降りはなくなるような気がする。もしくはつたい下りるが可能とか？

ぶら下がる

マリオのようにぶらさがって移動できるかどうかが気になる。写真はただぶら下がっているだけだが、剣と盾を背中にしょえば、リンクだって両手があくワケだからできるかな？

ジャンプ

SFC版でジャンプがなかったのが不思議なくらいだ。ちなみに横スクロールだったディスク版『リンクの冒険』はジャンプできた。またGB版では、アイテムを使うとくるりと回転ジャンプができた。マリオのジャンプの気持ちよさを、ぜひリンクでも実現してほしい。「イヤッホー！」はいらないから。

その他のアクションは？

今回は3種類のアクションが追加発表されたが、これで全てではないだろう。SFC版でできたこともまだあるし……。マリオにもN64用に逆立ちやバック宙やスライディングが追加されたので、リンクにも期待！

◆泳ぐ。泳げ。泳ぎたい。泳げれば。なんでマリオもリンクも服を着たまま泳ぐのか？

◆ダッシュで体当たり。「押す」のバージョンアップ版として、あってもよいのでは？

◆これ何だ？　力つきたところです。リンクがどんな演技をするのか、一番楽しみな部分。

持ち上げるはどうした！

さあ、リンクのアクションもだいたい出そろった……、って何か忘れているような。そうだ！「持ち上げる＆ぶん投げる」がないよ宮本さん！　ツボを持ち上げぶん投げるっていうのは、ニワトリプレイと並ぶ『ゼルダ』の裏の魅力のナンバー1じゃないか（誰が決めた？）！　パワーグローブを手に入れると、持てなかった重いものが動かせるようになり、新たな道が開けたあの衝撃はもうないのか？　3Dスティックでぐるぐる回して遠くに投げることはできないのか？

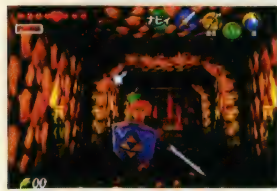
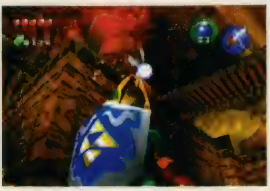
↑悪いとは思いつつ、中に入っているハートやルビー欲しさに壊したツボは数知れず……

今月の重箱のスミ

アイテムアイコンにハンマー発見！

14ページのオアシスに立つリンクの写真をチェックしよう。なんとハンマー発見！　6月号では登場の可能性15％って予想した編集部だったが、見事に裏をかかれた（ハガキで指摘される前に自己申告）。馬のミニゲームがあるそうだから、ハンマーを使ったモグラたたきなんかもあったりして。

妖精ナビィの活躍に期待！

画面上のアイコンにあるナビィとは、15ページのストーリーにもある通り、リンクの旅のパートナーとなる妖精の名前と判明。ナビィは冒険の途中でヒントを与えてくれたり、敵かどうかを判別したり、リンクでは取りにくいアイテムを取ってきてくれたりするぞ。でも相変わらず、なんでアイコンとして表示されているのかは謎のママ。もう予想はしません。

↑いつでもどこでもナビィはリンクと一緒。名前の由来はやっぱりナヴィゲーション（誘導）から？

↑危険な敵に近づくと、白い明かりからピンク色の明かりに変わってリンクに危険を知らせてくれる

カメラワークを考える秋の夜

～明かされないカメラシステムに期待すること～

手塚治虫がデビュー間もなく発表した伝説的作品「新宝島」を知っているだろうか？　それまでの漫画は紙の上で見る舞台劇のように平凡な構図で描かれていたが、手塚はこの作品で映画のような漫画を描くことに成功したのである。その秘密は、さまざまな構図（カメラアングル）を多用したことにあった。クローズアップ、ロングショットをはじめ、映画のカメラアングルから学んだ多くの手法を、これでもかと盛り込んだのだ。その結果、平凡な構図からでは決して得ることのできなかった緊張感、スピード感、ドキドキ感が生まれたのである。まさにこの瞬間から漫画が変わったのだ。わかりやすいフレーズを使うと、「漫画が変わった、新宝島が変えた」であった（興味ある人は、藤子不二雄Ⓐ・作「まんが道」に詳しい）。

3Dのゲームを作るようになってからコンテにカメラの位置を書くようになった、と宮本さんから聞いたことがある。それまではわりとアバウトにやっていたそうだ。カメラアングルを何度も検討した結果が、たとえば『マリオ64』のオープニング（ゆっくりとキノコ城をなめまわし、マリオの正面にまわってくるというアレね）や、『フォックス64』のステージ間のムービーデモに活かされているワケだ。横スクロール中心のSFCのゲームを見慣れた僕にとって、その映画的手法はえらく感動的だった。宮本ゲームに限った話ではないが、いまカメラアングルというのはゲームの演出上もっとも重要な要素の一つとなっているのだ。

さて『ゼルダ64』のカメラだが、そのシステムはいまだに発表されていない。『マリオ64』のようにCボタンユニットを4つともカメラ切り替えに割り当てることは、いかに操作の簡単なリンクをめざすとは言え不可能だろう。なぜならどうしたってリンクのアクションやアイテムの使用で、Cユニットのいくつかを使わざるをえないからだ。つまり、『マリオ64』ほどユーザーが自由にカメラをまわすことができないということになる。ということは、ある程度自動で視点が切り替わると想像できるが、あまり自動的すぎるとそれこそ映画を観ているようになり、リンクへの感情移入の妨げになるのではと心配してしまう。逆にカメラワークをすべてユーザーまかせにするとストレスがたまるので、きっとそのあたりの調整に力を入れているのだろう。

冒頭の「新宝島」の例を出すまでもなく、カメラアングルの工夫でゲームのおもしろさは何倍にでもふくれあがるはずである。『マリオ64』のようにユーザーがカメラマンになれる自由度の高さと、『フォックス64』のようにもっとも効果的なアングルをゲームの方で決めてくれる演出の両方をミックスして、はじめて『ゼルダ64』のカメラワークが完成するのではないだろうか？　ある時は能動的に、またある時は受動的に、ストレスを覚えないそんなシステムになることを期待したい。（by尾関）

➡↑確かに便利そうだが、ちょっと意外な感じのする頭上視点。これが自動か任意の切り替えなのかで、ゲームの印象がずいぶん変わるはず。どちらがいいとは、プレイしてみないと言えないが……。また上下に黒オビが入り画面サイズが変わる、右の写真のような状況もあるらしい。なんで？　どーして？　教えて、本郷さん！

※画面は開発中です

いつになったらヨッシーに会えるの？

ここはお城の中。大きい歯車や巨大ナイフ？がヨッシーのジャマをするみたい

今月もヨッシーの最新画面を紹介するね。毎月ごとに完成度の高い画面写真が出てきてうれしいんだけど、なかなか正式な発売日が決まらないんだよね。これはちょっとやきもきするでしょ。編集部としても実際にさわって遊んでいないので、難しいところなんだけど、任天堂さんを信じてもう少しだけ待ちましょうよ、ね。

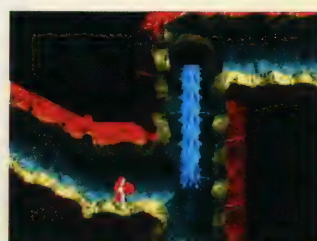
ヨッシーアイランド64（仮）

●発売元：	任天堂
●発売日：	11月発売予定
●ジャンル：	アクション
●価格：	未定
●プレイ人数：	1人

ヨッシーの進む道は、そー簡単にはいかないのだ

ヨッシーをとりまくウナギのような敵。こいつはボスキャラなのか?! 一体どーやってやっつけようか？

全部で6色のカラフルなヨッシーたちはスーファミではステージによって順番に変わっていったんだけど、今回は自由に選べるのかな？ 好きな色の順番で君の性格がわかっちゃったりして……。みんなそれぞれ鳴き声も違うと楽しいかもね。

巨大ななめくじが登場。きっとぬめぬめとした、いや〜な動きをするんだろうね

ここは土管の中。マリオの気持ちがわかったかな？ 中は迷路になっているみたい

今回はストーリー部分を初紹介!!

今回明かされたストーリーに関する情報を紹介しよう。「実はヨッシーたちの住む世界が魔法によって、『絵本』にされてしまったんだ。その『絵本』からヨッシーたちがどーやって元の世界に戻れるか？」っていうのが大きい物語みたい。最大の敵クッパも登場するのか？ も気になるところだけど、6色のヨッシーたちの大活躍も見逃せないよね。N64ならではの仕掛けに期待しよう。

スーファミ版で登場したキューちゃんも登場。キューちゃんアタックされないようにボールを渡っていくんだって。画面に浮いてるバナナは取れるのかな？

お城の中もトラップがいっぱい。『マリオ64』のようにお城が大事な場所になるのかな？

なんとここはジャングル。水中にはデカプクプクがいて食べられちゃいそう

ヨッシーたちの大冒険はこの先どーなるのかな？

©1997 Nintendo

読者が選ぶドリームランキングでも常に上位をキープしている『エフゼロ64』。発売はまだ先だけど、任天堂から「期待は絶対に裏切りません!」という力強い言葉をもらった。うーん、早くやりたい!!

はみ出し情報

●発売元：任天堂
●発売日：未定
●ジャンル：レース
●価　格：未定　●プレイ人数：1～4人

エフゼロ64（仮）

なんと「エフゼロ64」は、64DDが登場すると自分だけのオリジナルコースやマシンを作って遊べるらしいぞ。詳しくはN64の質問箱のページをみてね

新キャラ＆新マシンも登場し、コースは約20種類。並走マシンはなんと30台!!

毎月少しづつだが明らかになっていく『エフゼロ64』の勇姿。『エフゼロ64』早くやりたい熱は日に日に高くなるばかりだ。そして今月の新着情報で約20種類のコースがある事と、なんとエントリーマシンが8台以上登場することが判明した。SFC版で登場したマシン4台の"シェイプアップマシン"に加え、新キャラのニューマシンが登場するのだ。さらにスゴイのは約30台ものマシンがリアルタイムで画面に登場し、強烈なスピードで激しいバトルを繰り広げることだ。さすがN64。

◆画面上にある数十台のマシンを同時に制御するN64の能力はスゴイ

◆アップダウンのたびに君の右脳が刺激されるはずだ

お楽しみモードが目白押し

2～4人での対戦プレイができるのはもちろん、タイムアタックモードやリプレイ機能も充実。加速ボタンや視点切り替えなどの演出もタップリ用意されているのだ。スタートまであともう少し。

◆◆ズームイン、アウトのずいぶん印象のちがう2種類の視点を選択できそう。君ならどちらを選んで勝負してみる？

◆情報を整理しておこう!

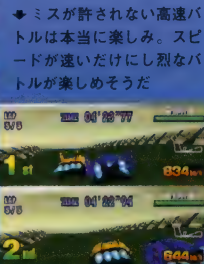
酔い止めが必要？

ループ、スクリュー、ハーフパイプと『エフゼロ64』では、非常に変化に富んだ約20種類のコースが空間いっぱいに広がっている。もう気分はほとんどジェットコースター。こりゃ、目が回る事うけあい。

◆完全な立体空間の中を縦横無尽に様々なコースが広がっている

4人対戦もばっちり

『エフゼロ64』では対戦プレイ（2～4）が可能。時速800Kmを超える緊迫した高速でのバトルは迫力満点。もちろん振動パック対応なので、ますますシビレちゃいそー。そりゃー、興奮する事うけあい。

◆順位はもろに実力に比例する4人対戦。画面をみる限り攻撃アイテムなどは無さそうだ。完全な実力勝負

◆ミスが許されない高速バトルは本当に楽しみ。スピードが速いだけにし烈なバトルが楽しめそうだ

新キャラクター登場

アメコミ風のキャラが印象的だったSFC版。『エフゼロ64』でも前作に登場したキャラがベースだ。新キャラが4人登場し、従来のマシンに加え、エントリーマシンは8台以上だ。ほりゃー、迷う事うけあい。

◆アメコミ風のマンガがユニークだったSFC版『エフゼロ』

©1997Nintendo

東京ゲームショウ

N64新作ソフトの乱れ打ち!?

“松井”や“清原”の出ないオールスターゲーム

もし仮に、ジャイアンツの選手が出場しないオールスターゲームをイメージしてみる。たとえキミがアンチ巨人であったとしても空虚な気持ちを味わうはずだ。今回開かれた東京ゲームショウは、そんな空しさ残るイベントだった。わずか3回目の開催でありながら入場者数も予想の12万人を上回る14万人を数え、ますます盛況になっていく東京ゲームショウ。ゲーム業界に携わるものとして、本当に結構なことだと思う。しかし、N64専門誌としての視点でこのイベントを見たときに、やはり「春」と同じように空虚な気持ちになってしまう。どうして3大ハードメーカーのひとつ、任天堂がここにいないのか…。もし『ヨッシー』や『ゼルダ』が出展されていれば、14万人の来場者や、その数十倍もの人々に影響力をもつマスコミ人の眼を釘付けにできたはずなのだ。任天堂ソフトに誤解を抱くユーザーに対し、“食わず嫌い”のユーザーに対し、強烈にアピールできたはずなのだ。E3アトランタに比べて、東京ゲームショウははっきり言って見劣りする。それは展示規模や雰囲気だけのことではない。3大ハードメーカーが揃って、堂々と派を競うような場面を目撃できなかったことが何より寂しいのだ。98年の「春」は、64DDを携えて世界一のゲームメーカーが出展されるように念じたい。

'97秋

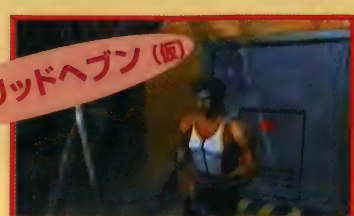
DATA

●東京ゲームショウ来場者数

日付		97年春	97年秋
9月5日	招待日	19,203人	14,365人
9月6日	一般日	48,365人	52,834人
9月7日	一般日	53,604人	73,431人
	計	101,969人	140,630人

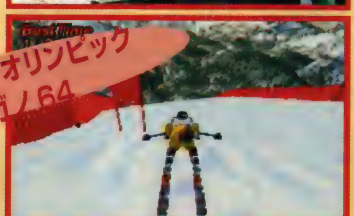
●N64ソフト出展一覧

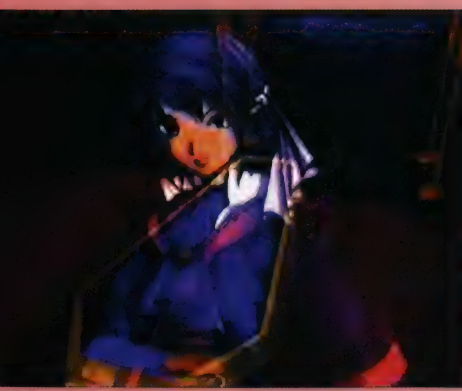
タイトル	ジャンル	展示内容	ページ数
HYBRID HEAVEN（仮）	RPG	ビデオ	23
悪魔城ドラキュラ3D（仮）	ACT	ビデオ	22
G.A.S.P!! ～Fighter's NEXTream～	ACT	ビデオ	24
NBA IN THE ZONE'98	SPT	ビデオ	26
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	SPT	カセット	27
ファミスタ64	SPT	カセット	28
魔法聖紀エルテイル（仮）	RPG	カセット	32
ファイティングカップ（仮）	ACT	カセット	34
ぷよぷよSUN64	PUZ	カセット	36
新日本プロレス闘魂炎導	SPT	カセット	40
Jリーグ イレブンビート1997	SPT	カセット	42
トップギア・ラリー	RAC	カセット	44
スノボキッズ	SPT	カセット	46
ワイルドチョッパーズ	SHT	カセット	48
スーパーロボットスピリッツ	ACT	ビデオ	50
64で発見!! たまごっち　みんなでたまごっちワールド	ETC	ビデオ	52
飛龍の拳ツイン	ACT	カセット	53
カメレオン・ツイスト	ACT	カセット	54
遥かなるオーガスタ MASTERS'98	SPT	ビデオ	55
HEIWAパチンコワールド64	ETC	カセット	56
Jリーグ ダイナマイトサッカー64	SPT	カセット	135
エアロゲイジ	RAC	カセット	57
キラッと解決! 64探偵団	TAB	ビデオ	153
実況ワールドサッカー3	SPT	カセット	155
シムシティ2000（仮）	SLG	カセット（デモのみ）	150
ソニックウイングスアサルト	SHT	カセット	57
超空間ナイター・プロ野球キング2（仮）	SPT	カセット	151
超時空要塞マクロス Another Dimension（仮）	SLG	ビデオ	151
デュアルヒーローズ	ACT	カセット	150
TONIC TROUBLE	ACT	ビデオ	57
ドラえもん　のび太と3つの精霊石	ACT	カセット	155
バーチャル・プロレスリング64（仮）	SPT	カセット	57
爆ボンバーマン	ACT	カセット	67
麻雀放浪記 CLASSIC	TAB	カセット	155
マルチレーシングチャンピオンシップ	RAC	カセット	155
森田将棋64	TAB	カセット	153
ランボルギーニ64	RAC	カセット	154
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒	ETC	カセット	154
ラストレジオンUX（仮）	ACT	ビデオ	150

コナミ5連発!!ー東京ゲームショウ

ハイブリッドヘブン（仮）

NBA IN THE ZONE '98

G.A.S.P!! ～Fighters NEXTream～

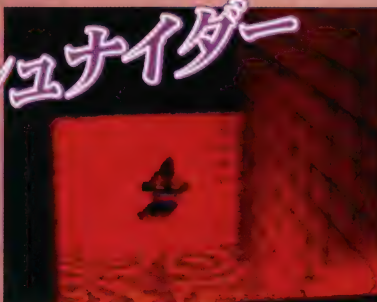
悪魔城ドラキュラ3D（仮）

ハイパーオリンピック インナガノ64

9月5～7日に幕張メッセで開催された「東京ゲームショウ97秋」、N64タイトルを5タイトルも出展し、気をはいていたコナミブース。その出展5タイトルを一挙に紹介するぞ。

悪魔城ドラキュラ3D（仮）

●発売元：	コナミ
●発売日：	未定
●ジャンル：	アクションアドベンチャー
●価　格：	未定
●プレイ人数：	1人

『ドラキュラ』情報を紹介するのは実に久しぶりだけど、ご安心。着々と開発は進んでいるようだ。ゲームショウ用の紹介ビデオで見る限りではプレイヤーキャラは4人。それぞれ戦闘スタイルが異なり、違った楽しみかたができそうだ。

シュナイダー

↑『ドラキュラ』シリーズ伝統のムチを使うシュナイダー。新たなベルモンドの一員か？

コーラー

↑ごつい体で拳銃らしきものを使うタイプ。接近戦よりも遠距離戦が得意なのか？

HYBRID HEAVEN

ハイブリッドヘブン（仮）

●発売元：コナミ
●発売日：未定
●ジャンル：ニュータイプRPG
●価格：未定　●プレイ人数：未定

戦いの中に見るのは、天国か？ 地獄か？

コナミの次の目玉タイトルと期待される『HYBRID HEAVEN』。詳細は一切不明。ただニュータイプRPGというジャンル付けがされているので、アクションを繰り広げながら進めるRPGだと推測される。舞台背景や画面構成のサイバーパンクさや斬新さはファンの支持を得そうだ。

◆まずは先制。接近戦では格闘スタイルで戦う。こん身のパンチをお見舞いしてやれ

◆続いて懐に潜り込んでのラッシュラッシュ!! これはきくぜ。ダメージバツグンの連携技だ

◆最後は移動する違うフロアに蹴りとばしてグッバイ!! スカッと爽快な格闘シーンが楽しめそうだ

◆物を投げて敵の注意をひき、戦わずして脱出する。高度な戦略もできるようだ

新たなる血の惨劇の幕を引くのは誰だ!!

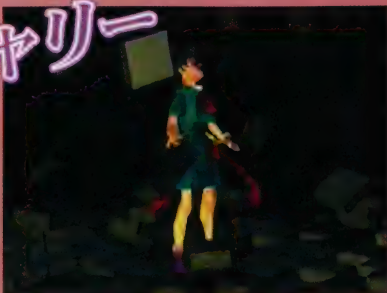
コーネル

◆シリーズ初の格闘スタイル。かなりハデな戦い方が期待できそうだ

注目すべきキャラが彼。シリーズ初の素手で戦う男コーネル。下の連続写真ではカベキックの後、敵の後ろに回り込み、投げ技でしとめるという華麗な技。格闘ファンなら、きっと彼のとりこになるだろう。

キャリー

◆紅一点のキャリー。体内から放出されるエネルギーを弾として使う技を持っているようだ

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

GENERATION OF ARTS,SPEED AND POWER

G.A.S.P!!

Fighters' NEXTream

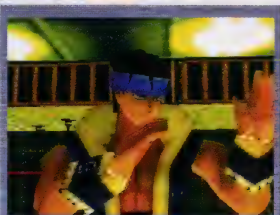
～ガスプ～ファイターズネクストリーム～

●発売元：	コナミ
●発売日：	未定
●ジャンル：	3D対戦格闘
●価　格：	未定
●プレイ人数：	1～2人

コナミ97冬のラインナップ第2弾は、3D対戦格闘ゲーム『G.A.S.P!!』。モーションキャプチャーに振動パック対応と、最近のトレンドを盛り込むのはもちろん、キャラエディット機能や戦略性あるバトルなど新機能も詰め込まれた期待の格闘ゲームだ。

弱いヤツお断り!!

今回は4人のキャラを紹介しよう。主役級のキャラと思われるが、どいつもこいつも一癖ある妙なヤツばかりだ。コナミからの設定書では「格闘バカ」の称号を与えられるほどのヤツだ。その分、個性が際だってキャラの魅力が味わえるのかもね。

KAI・HIMURO

ヒムロ・カイ。格闘バカ一代。中国拳法を使い、高速かつ多数の打撃技を得意とする。

SERINA

ヒユウ・セリナ。カイに恋する一途な女の子。軍隊系の技を使い冷酷非情な技が多い。

RIN

アザミ・キャロル・リン。売り出し中のアイドル。スピードが早く手数も多い。

KAORU・YAEGASHI

セリナに恋する格闘野郎。古武術の使い手で投げがメイン。上級者向きキャラか。

理屈はいらない。戦うだけさ

『G.A.S.P!!』は3Dのフィールドをいかした戦略性として、背景のオブジェクトを利用した攻撃システムがある。例えばタイヤを背にして倒れるとダメージが少なくなるとか。これで戦い方が変わるぞ。

↑こーやって段ボールにぶつかって倒れればダメージも軽減されるってわけ

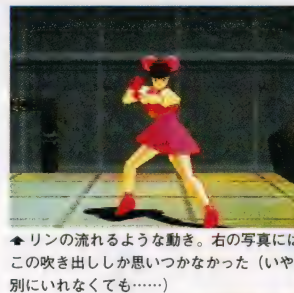
↑背景を利用した戦略も考えられる。後ろのバンは使えそうだよね

↑タイヤを背にして戦えば、倒れてもダメージ軽減。ガンガン攻められるぜ

だって僕たち格闘野郎だもん。ルンルン

最近では必須となったモーションキャプチャー技術。本物のプロレスラーなどの動きを取り込み、キャラに反映させるシステムだ。『G.A.S.P!!』でもこの技術は使われている。

↑倒れてからの攻撃も可能なようだ。セリナのエルボーが炸裂してるぜ

↑カイのハイキックが顔面にヒット。打撃系が得意なカイの攻撃は重そうだね

↑リンの流れるような動き。右の写真にはこの吹き出ししか思いつかなかった（いや、別にいれなくても……）

↑カイが腕をとって投げに入る。投げぬけや受け身ができるのかはいまのところ不明だ

さあ君も格闘野郎になろう!!

今回はまだ不明の残りのキャラ情報や、キャラエディットモードに関してはわかりしだい、随時紹介していく。CD-ROMのアクセス待ちがないN64の快適な格闘ゲームに期待しよう。

↑N64のハイスピードな処理で3D格闘もストレスなく楽しめるはず。後はコナミの味付けに期待

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

NBA IN THE ZONE '98

～NBA イン ザ ゾーン '98～

アメリカはE3で発表になった新タイトル『NBA』も日本正式発売が決定!! アメリカの本物のチームと契約し、実在の選手とスタジアムを使用、しかも選手データは先月8月末日づけのホヤホヤデータ。ユニフォームからチームロゴにいたるまで、実際のものが使われているんだ。3Dスティックによる選手のリアルな動きにも注目したいね。

- ●発売元：コナミ
- ●発売日：未定
- ●ジャンル：スポーツ
- ●価格：未定
- ●プレイ人数：未定

白熱のダンクをN64で決める快感!!

観戦の興奮まで伝わるアナウンス付き!!

そのアナウンスはシカゴブルズの本拠地ユナイテッドセンターの場内アナウンスを手がけるレイ・クレイ氏によるもの。ここまでこだわって作ってるんだから気合いが違うぞ。もちろん選手の動きもモーションキャプチャーを使って、リアルなアクションが楽しめるぞ。

⬆ジャンプ一番ワンハンドダンク!! 迫力が違うぜ

⬆こちらはサイドからのレイアップで得点いただき

⬆パスまわしも慎重に。どの選手のマークが薄いか？

⬆チャンスがあれば速攻ダンク。ポストにつかまっちゃえ

⬆試合開始の緊張がこちらにも伝わってくるようだ

コナミはGBも元気だぞ!!

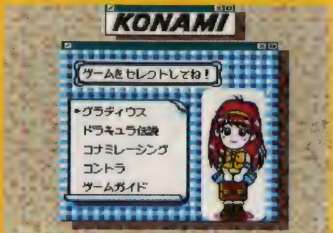
この秋、コナミからひさびさにゲームボーイのソフトもリリース。おなじみのシリーズや懐かしいシリーズもあるぞ。

まとめて遊ぶか？ オリジナルシリーズを遊ぶか？

ゲームボーイ人気は相変わらずだけど、コナミからも最新タイトルが発表され、ますます人気も高まりそうだ。『ゴエモン』『ドラキュラ』のコナミの看板シリーズの最新作と、かつての名作シリーズが詰め込まれた『GBコレクション』の3タイトル。

『コナミGBコレクションVol.1』

9月25日発売／3980円

名作『グラディウス』『ドラキュラ伝説』『コントラ』『コナミレーシング』の4本を収録した豪華版ソフトだ。今後もシリーズ化されていくそうだ。

⬆これを遊ばないとコナミファンとはいえないぜ

『がんばれゴエモン～黒船党の謎～』

12月4日発売／3980円（予）

人気のゴエモン最新作はGBで。アクションモードとびっくりマッチモードで構成されるステージは抱腹絶倒の旅になりそうだぞ。

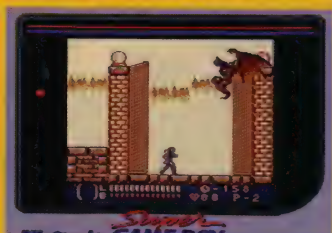
⬆おなじみのの3キャラから選択できるぞ

『悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲～』

12月4日発売／3980円（予）

ドラキュラシリーズの中で一番古い時代設定の中、女戦士ソニアの戦いが始まる。注目のホラーアクションが、今GBで復活するぞ。

⬆シリーズ恒例のムチ攻撃も健在。ソニアの力は？

©1997 NBA Properties,inc.All rights reserved.(c)1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

真冬の祭典で君は覇者になれるか!!

先月紹介した『ナガノ64』のサンプルロムが早くも編集部に到着!! 早速プレイしてみたが、これがまた実にキレイ!! 写真を見てもらえばわかるけど「スピードスケート」のリンクの氷の映り込みなんて、本物よりもキレイだもんね。もちろんキレイだけがウリじゃないぞ。各種目の選手のリアルな動きやスピード感は、初めて体験する冬のスポーツのとりこになりそうなほどだ!! 今月はまずサンプルロムで遊ぶことのできた2種目を紹介していこう。

ハイパーオリンピックインナガノ64

- ●発売元：コナミ
- ●発売日：12月予定
- ●ジャンル：スポーツ
- ●価格：未定
- ●プレイ人数：1〜4人

スピードスケート500m

いわば冬季の陸上と呼ばれる「スピードスケート」。今回のロムでは「L、R」ボタンを交互に押すことでパワーを調整し、滑っていくというものだ。これにスタミナの要素が加わり、いかにスタミナ切れにならずに速く滑るか？ってのが勝負のカギになりそうだ。

↑スタートが結構難しい。足の動きに注目

↑相手のペースに呑まれないように滑るのだ

↑スタミナに注意してペースをつかめ!!

↑だ〜っ!! あと一息で勝てたのに!! 見事敗退。レース後の絵もサマになってるでしょ

アルペン ダウンヒル

最高のスピード感が味わえるダウンヒル。スキーで滑降していくんだけど、風を切る音や、エッジで雪をサクっとする音なんかも表現されていて、気分はプロスキーヤーだ。もちろんレースはタイム勝負。いかに速く滑れるかが課題だ。3Dスティックさばきがカギ。

↑スタートは緊張の一瞬。出遅れるなよ

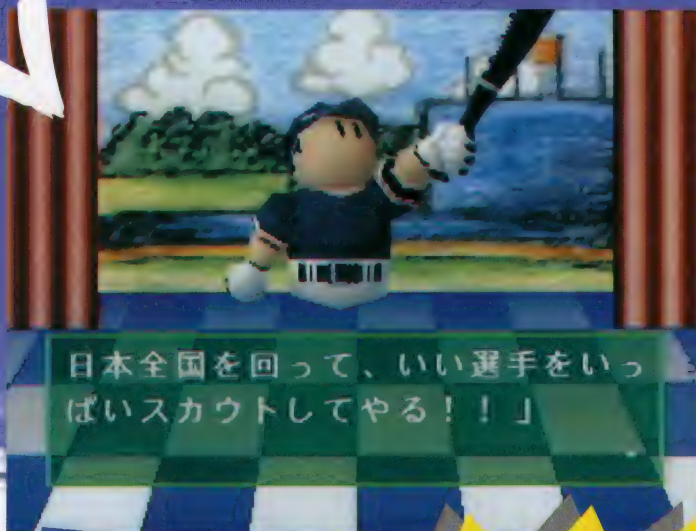
↑風切る音がメチャかっこいい。速いぜ

↑赤い旗の間を通らないと失格になるぞ

↑100分の1秒で勝負が決まるシビアな戦い。転ぶともうダメかも……。それにしても痛そ〜

©1997 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.公式ライセンシー：コナミ（株）NAOC L-395

祝!! 発売日決定!!!

今月は「君の最強チーム」モードを大紹介!!
すんごい内容におどろくぞ!!

ついに『ファミスタ64』も発売日と価格が決定!! 11/28の6800円つーことで、はいしっかりメモしたかな。手帳に書いて忘れないようにね。発売のころには1997年度のプロ野球もすっかり終わっている頃だから、優勝したチームのファンは優勝チームのデータで興奮を再現するといーかも。そーでなかったチームのファンのために今回紹介するのは「君の最強チーム」モードだ。

ファミスタ64

今回紹介する「君の最強モード」はプレイヤーのオリジナルチームを作って遊べる、いわば野球アドベンチャー風ゲームだ。ナムコならではのおもしろテイストがわんさか詰まったモードだけど、今までの『ファミスタ』で培った野球の楽しさもギッシリ詰まったモードなんだ。詳しい内容は右ページからの紹介を読んでもらうとして、このモードはそう、巨人ファンのみなさんに挑んでもらいたい。

●発売元	ナムコ
●発売日	11月28日
●価格	6800円
●容量	96M
●ジャンル	スポーツ
●プレイ人数	1～4人
●コントローラパック	対応(123P)

©1997 NAMCO LTD.

前代未聞のSF?!野球開幕

えっ？ マジ!! 宇宙人と野球すんの?!

そうだ。ぬわんとこの「君の最強モード」の敵は、メジャーリーグでもキューバでもない。宇宙人なのだ!! 詳しいストーリーを紹介すると……「19××年、宇宙の果てにあるメタル星からメタル星人が地球にやって来た。彼らは野球がメチャ強く、アメリカ、キューバ、韓国の野球チームを滅ぼし、野球征服を企んでいる。その魔の手に日本野球界も滅ぼされ、プレイヤーは全国にちった選手を集めて打倒メタル星人を誓うのだ」

◆このモードで作成した選手を登録すれば、他のモードでもプレイ可能になるんだ。最強選手を作ろうぜ

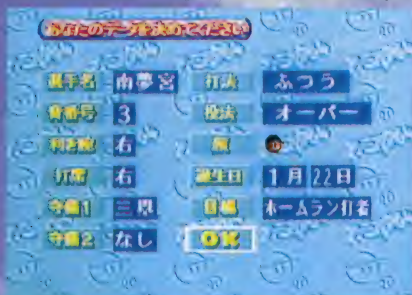
てなわけで地球最強チームを作るのだ!!

というとんでもない設定のもと、プレイヤーは各地を行脚して選手を集め、チームを編成していくというのがこのモードだ。まずはプレイヤー球団の本拠地やチーム名などを設定するんだ。で、この本拠地選びが結構重要。地元のいい選手が協力してくれる可能性もあるからなんだ。だから慎重にね。

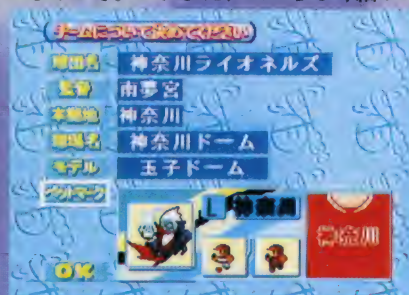
◆しゃーない。打倒メタル星人に向けてやるっきゃないでしょ。気合い入れていこう

◆まずは本拠地を決めよう。野球選手が多いのは関東よりも関西かな？

君のデータを作ろう

そしてプレイヤーである君のデータも詳細に決められる。誕生日がどーいう影響を及ぼすのかは不明なんだけど……。ナムコらしいよね。

◆打法や目標はきっとおもしろおかしいのが用意されていると思うぞ。守備が2つ選べるのもいいよね

チームのデータを作ろう

次はチームのデータを決めよう。球団名と本拠地、球場名も決められる。ペットマークとユニフォームもあるぞ。これまたナムコらしく細かいよね。

◆ユニフォームなんかがどこまで設定できるかは今の所不明。オリジナルデザインもできたらいいね

同郷の仲間も応援に

さっき本拠地選びが大切だっていったよね。それがこれなんだ。本拠地を選ぶと、その地元の有力選手が登場してチームに加わってくれるんだ。だから最初から強い選手がチームに入ってくれる可能性もど～んと高くなるってわけ。なので、よ～く考えて本拠地を選びたいよね。実際のプロ野球では、やはり関西の方が実力のある選手が多い。関東では千葉県出身者にすごい選手がいるぞ。例えば長嶋監督や掛布、篠塚なんかは千葉出身だ。ゲームではどうかな？

◆本拠地選びで最初のメンバーの力の差がでることも……。慎重に選んでね

仲間を集めて全国行脚の旅へ

仲間にするには已にゲーム勝負だ

さて、強い仲間を集めるのは全国を旅して強い選手を探すんだけど、なんと敵のメタル星人もスカウト活動(こっちのは強引だけど)を行っているらしい。こいつは負けちゃいられないぜ。早くいい選手を探しにいくのだ!!

←岐阜県でいい選手を発見!! さっそくスカウト活動開始だ!!

←チームに入ってもらうには、ミニゲームで勝負するのだ

←どっちがうまく描けるか勝負!! 3Dスティックさばきがものをいうぞ。がんばって描け!!

「くっ…、オレの負けだ・・・。チームに入ってあげるよ。」

↑見事勝利!! この選手をチームに引き入れたぞ

選手は日本全国にちらばっている(今の所……。だってもしかしたら海外とかもあるかも知れないし……)ので、とにかく豆に移動しまくろう。またスカウトからのレポートも入るので、これまた豆にチェックしておくことだ。いい選手がとれたら後でも変えられるので、とりあえずキープしていこう。

地元チームとの対戦もある!!

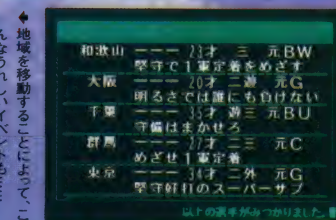
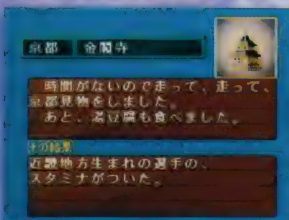
スカウト活動以外にも、その地方で地元チームとの対戦試合なんてイベントもあるんだ。これは、自分のチームの力を見るのに絶好の場だ。ガンガン戦って選手の実力やチーム状態を把握しようぜ。

←打順の並びもよ～く考えよう。いろいろ試してチームを強くするのだ

←試合での成績はそのまま選手データになっていくぞ

スカウト情報もゲットせよ

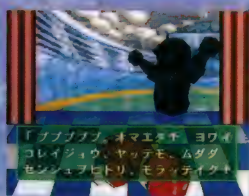
旅を続けていると選手のパラメータが変化することもあるんだ。なので、いろいろと旅をするのがいいかもね。後はスカウトのレポートをこまめにチェックして、どこにいい選手がいるか探しておこう。

←地域を移動することによって、こんなうれしいイベントも……

←欲しい選手がどこにいるかをチェック。若手の選手はいるか?

そしてついに敵チームの登場だ!!

そしてついに現れる敵チーム。メタル星人チームの登場だ。見てよヤツラのチームの選手名。アダムスキーだのロズウェルだの……。ビッグフットって……。さすがナムコらしいと言えばナムコらしいけど、これまたとんでもなく強いんじゃないかなぁ?

↑選手光ってますよ。アダムスキー選手は足速そうな感じ

↑とにかくメタル星人チームとの戦いに勝利するのだ。がんばれ

↑げ? 負けると選手1人とられちゃうの?! そりゃないぜ!!

ミニゲームは他にもたくさんあるぞ!!

仲間の選手を獲得するミニゲームはたくさんの種類のゲームが用意されているようなんだ。今回は2つのゲームを紹介しよう。まずは気分爽快なホームラン競争。これに勝てば仲間をゲットだぜ!!

◆よっしゃあ。気合い満点のホームラン競争で勝負だぜ

◆弾丸ライナーをスタンドにたたき込んでやろうぜ

◆新記録達成の瞬間。これなら楽に勝てそうだぜ

続いて的当て競争のミニゲームだ。これは打った打球を外野にいるパックマンのキャラにうまく当てるというもの。これ、結構ハマりそう。バットコントロールがものを言うから、イチローばりの打撃でプレイしたいね。

◆ほらね、外野にいるでしょ。的のキャラたちが。これらを狙うの

◆よーく狙って打ちましょう。バットコントロール勝負だ

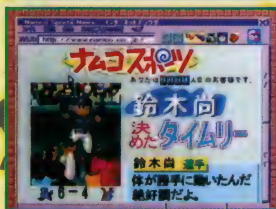
◆どかーん!!見事に命中!!こーやって得点を稼ぐんだ

とにかくメタル星人より速くスカウトしよう!!

このモードでの最大の敵、メタル星人に勝つためには、彼らより速く動いて、いい選手をスカウトすることだ。そのためには移動する際の交通手段もちゃ～んと計算しなくてはならない。マジすごいでしょ。『ファミスタ』ならここまでやるわけよ、あ～た。で、育てて作った選手同士をコントローラパックで持ち寄れば、友達と夢の球宴ができるってわけ。これすごく楽しいことだよね。てなわけで、11/28の発売に向けて、今からお店へ予約にレッツゴー!!

◆交通手段まで考えて移動するのだ。まさにSLG並の細かさ!!

ナムコスポーツやオプションもおたのしみ!!

忘れちゃいけないお楽しみ。『ファミスタ』といえばナムコスポーツだ。試合の後に表示されるナムコスポーツには楽しい記事がいっぱい。もちろんその試合のデータも細かく表示されるけど、今回はマンガなんてのも楽しめるんだって。

◆試合の後のお楽しみ。これで試合を振り返ってみよう

マンガ

◆マンガも読めます。この後の展開、気になるぅ～!!

個人成績

◆ペナントモードでは成績も試合ごとに変化していく

通算成績

◆今までの通算成績も見ることができる。スケールでかい

最近100試合

◆最近の100試合の成績も。有名どころの名前がそろってますな

エルテイル（仮）

登場するモンスターとのバトルはRPG最大の楽しさだよね。そんなわけで今月は、登場するモンスターをイラストで大公開しちゃうぞ！　さらに冒険の舞台となるセルトランドについても新たなる発見があったので、まとめて紹介していこう！

●発売元：	イマジニア
●発売日：	97年冬予定
●ジャンル：	RPG
●価　格：	未定
●プレイ人数：	1人

個性派モンスターの待つ場所へ

これまで紹介してきたように『エルテイル（仮）』ではモンスターを倒すことで、より強力な魔法を覚えられるようになるんだ。しかもすべてのモンスターは魔法と同じように4系統に分類されている。つまり、同じタイプのモンスターばかり狙って倒せば、火の魔法のスペシャリストや、土の魔法のスペシャリストにもなれるってわけ。主人公をどんな精霊使いに育てるかはキミの方針しだい。もちろんバランス良く4系統の魔法を覚えさせることもできるぞ！　ここでは3種類のモンスターを紹介しよう。どれも手強そうなヤツらだ。

➡猫のようなモンスターはいかにもずる賢そう。かわいらしい顔に油断してるととんでもない攻撃を仕掛けられるはずだ

⬅ガイコツの顔をしたコウモリが登場！　ちょこまかと飛び回られるとかなり厄介なことになるかも

➡いかにもユーレイといった雰囲気のモンスター。魔法を使って攻撃してきそうなので、より強力な魔法を撃ち返してやれ！

精霊の力を借りて今こそ反撃だ!!

冒険の舞台セルトランドを見よ!!

物語の舞台となる島がセルトランド。これまで3つの国々は平和を保っていたけど、ある事件がその平和な時代を変えてしまうのだ。魔法大国ストーニアから冒険の旅に出た主人公ジャンジャックは、果たしてこの美しい島に昔のような平和を取り戻せるのだろうか?

魔法大国 ストーニア

主人公の出身地であり、事件の発端となったメルロード修道院がある国。山々に囲まれた静かな土地だったが、ある嵐の夜にメルロード修道院から一冊の書物が盗まれたことで、ストーニアだけでなくセルトランド全体を巻き込んだ事件が起こる。

◆ストーニアの王女フローラ・スコットフォルトは15歳の少女。父の国王クレイ・スコットフォルトは豪快で裏表のない性格が国民に好かれている

フローラ・スコットフォルト

◆キリアク・ラバル(17歳)はレノス地域の?を縄張りにする山賊の頭領。ストーニアに入るためにはキリアクの縄張りを通らなくてはならない

キリアク・ラバル

商人の国 アングルス

セルトランドの中央部は商人が住むアングルス国。商人の国というだけに、店が立ち並ぶような大きな町がきっとあるはずだ。冒険の途中で買い物をしたくなったら、ぜひとも立ち寄ってみたい。

◆ドレイル・リーンはこの国に住む19歳の旅役者。お芝居を続けながら各地を回っているはずなので、今回の事件の裏情報にも詳しそうだぞ

ドレイル・リーン

セルトランド全景

剣の王国 ヴェラグーン

セルトランド北部は騎士の集まる王国ヴェラグーン。武力だけならセルトランドいちであることは間違いない。この国が今回の事件にどのような形で絡んでいるのか? その辺りが冒険の謎を解く鍵になりそうだぞ。

◆◆どちらもヴェラグーン出身のキャラクター。シャノン・ストーク(22歳)はヴェラグーンの密偵。リオン・ディナルド(19歳)はヴェラグーンの天才精霊使いだ

リオン・ディナルド

シャノン・ストーク

フローラ・スコットフ

さぁ!旅立とう!!

©1997 Imagineer Co.,Ltd.

※画面はすべて開発中のものです。

- 発売元：イマジニア
- 発売日：今冬予定
- 価格：未定
- 容量：未定
- ジャンル：ACT（3D格闘）
- プレイ人数：1～2人
- コントローラパック：未定

ファイティングカップ（仮）

イマジニアの放つ3D格闘ゲームがついに秘密のベールを脱いだぞ！ はたしてSSの『バーチャファイターシリーズ』やPSの『鉄拳シリーズ』のような定番の1本となれるか？ そのゲームシステムと派手な演出を紹介しながら、秘められた実力を探っていこう!!

本格3D格闘ゲームここに見参!!

まずは一挙公開された画面写真の数々に注目！ 画面狭しと暴れまわるキャラクターたちは9人。それぞれに出身国が設定されていて、キャラクターごとに技の個性がはっきりと付けられているぞ。そして3D格闘ゲームならではの現実感を保ちながらも、実際にはありえないようなド派手なスペシャル技も目一杯用意されている。スパークが飛び散る一撃必殺のスペシャル技をライバルに叩き込んでやろう！
友達との対戦プレイでは、微妙な駆け引きが勝敗を分ける。大技で一発逆転を狙うか、確実に小技で仕留めるか。オリジナリティ溢れる勝敗の決定システムは、最後の最後まで気の抜けない勝負を演出してくれるはず。そのほか、かわして決めるヒラリシステムや、多彩な投げ技とその対抗手段となる投げ抜けのシステムなど、こいつはもう、新次元の戦いだ!!

ここに注目!! かわして決メロ！ヒラリシステム

敵の攻撃をオートでかわすのがヒラリシステム。Lボタンを押しておくだけで、中段以外の打撃攻撃はすべてかわせてしまうのだ。ヒラリとかわした後は、もちろん反撃の大チャンス。上段と下段を織り交ぜてくる相手に絶大な威力を発揮するぞ。でも、これだけに頼っていては危険。ヒラリボタンを押している時に投げ技を仕掛けられると、対抗できないからだ。通常ガードとヒラリシステム。ふたつの防御でさらに戦いの幅が広がったぞ。

◆ヒラリボタンを押しておけば、上段はスウェーやしゃがみ、下段はジャンプで自動回避する

◆相手がヒラリボタンでかわしてきたら、投げ技で対抗。「!」のマークが出て投げぬけ不能になる

ここに注目!! 投げ抜けからの攻防が熱い！

ヒラリボタンがあるので打撃攻撃よりも投げ技が勝負を決めやすい。では相手に投げられてしまったら？　そんな時には投げ抜けで回避したり、逆に投げ返してしまおう。投げ抜け直後はチャンス。素早く反撃に転じよう。

相手に投げ技をかけられても、画面下側のゲージがなくなるまでの時間内にコマンドを入れれば投げ抜けできる。技によって投げ抜けできる時間は違うので、とっさの反応が勝負を決めるぞ。

◆ゲージタイム内でなら投げ抜けや投げ返しが可能だ。投げ返した時の快感はたまらないぞ

ここに注目!! 決め技で一発逆転！初のポイント制バトル！

『ファイティングカップ』では、相手の倒しかたで勝利の価値が違ってくるぞ。リングアウトでの勝利は1ポイントしか手に入れられないが、スペシャル技で倒せば4ポイントも手に入る。先に7ポイントを取った方の勝ちなので、ポイント数に合わせて戦いかたを変えよう。リングアウト狙いや投げ技だけの戦略では、一発逆転が怖い！

◆リングアウトとタイムアップ時の判定勝ちは1ポイント

◆一撃必殺技やカウンター一発で相手を倒すと3ポイント

◆投げ技、絞め技、当て身技で相手を倒すと2ポイント

◆キャラクター固有のスペシャル技で決めれば4ポイント

ここに注目!! 振動パックでしびれる！

格闘ゲームにして振動パックに対応しているのは嬉し過ぎる！　操作しているキャラクターの痛みまで体感できるので、やみつきになること間違いなしだ。もちろん3Dスティックでの操作もできる。64ならではの格闘ゲームを感じようぜ！

※画面は全て開発中のものです。

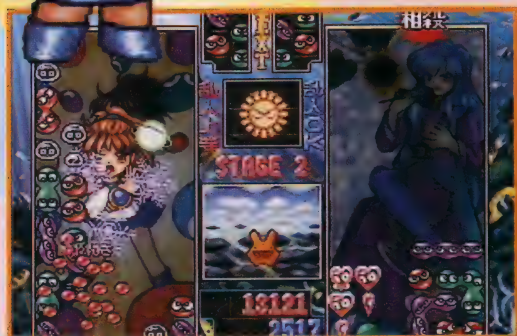
©1997 Imagineer Co.,Ltd. ©1997 Genki Co.,Ltd.

●発売元：	コンパイル		
●発売日：	10月末		
●ジャンル：	アクション型対戦パズル		
●価　格：	未定		
●容　量：	64M	●プレイ人数：	1〜16人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	未定

N64にも『ぷよぷよ』シリーズが登場するのは、もう知っているよね？そこで今月はぷよぷよについての基本システムとチョットした攻略法を紹介。初めての人は「ふ〜ん」プロ級の人は「ふんふん」てな感じで読んでみてね。

『ぷよぷよSUN』ってどんなゲーム？

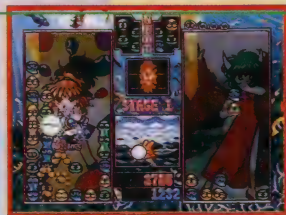
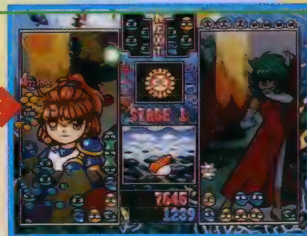
このゲームは赤・青・黄・緑・紫の5色の「色ぷよ（2つの組み合わせで「組みぷよ」とも呼ぶ）」を十字ボタンで操作。6列×12段のワク内に置いていく。色ぷよは同じ色のぷよが上下左右で4個以上くっついた場合弾けて消える。Aボタンや Bボタンで組みぷよを回転させ、同色の色ぷよにくっつけてあげればいいわけだ。簡単でしょ？

←が12段目まで来ると…

⬆溜めに溜めていっきに消す、なんてテクニックもありだ

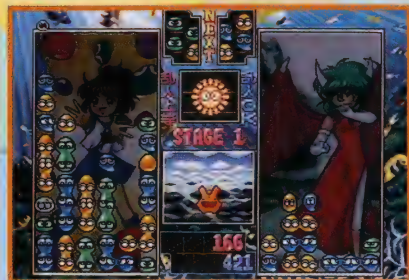
この色ぷよ以外にも、『ぷよSUN』から加わった「太陽ぷよ」やおなじみの「おじゃまぷよ」などがある。これらのすべてのぷよがいちばん上の段以上に積み上がると、ゲームオーバー。「ばたんきゅ〜」にならないためにも早めに消していこう。

ようはかたっぱしから消すわけだ！

初めのうちは4個くっついたら消していくのがグッド。攻略ページで出てくる「連鎖テク」は、ルールを覚えてからでもオッケー。まずはくっつけかたから覚えたい。

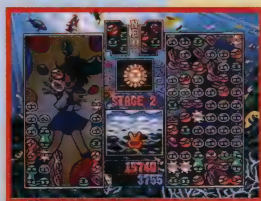
⬆一見ピンチっぽいが…

⬅しか〜し！じつはピンチじゃなかったりして……

ゲームモードは5種類だっ！

↑漫才(?)が楽しい1人用のモードだ

『ぷよぷよSUN64』で遊べるゲームは5つ。どれも一度遊べばやみつきになること間違いなし。N64版のオリジナル要素として16人も参加できるモードも用意されてる!!

↑実力アップのためのモード。けっこう手強いぞ

ゲーム1 ひとりでぷよぷよ

↑どのキャラもかわいいのだ

↑「やさしい」「ふつう」「むずい」の中から選んでプレイ。対戦回数や相手の強さが変わるぞ！

ゲーム2 ふたりでぷよぷよ

友達と対戦したいという、アツ～イ君のために用意されたモードだ。16人のキャラから1人ずつ選び対戦。相手が最上段まで積み上げたら勝ちとなる。キャラクターは、それぞれ違うカットイン（連鎖したときに登場するビジュアル）が用意され、プレイヤーを楽しませてくれる。でも、キャラクターごとに反撃方法が変わる、なんてことはないので、安心してくれ。

↑お気に入りのキャラクターを選ぼう！

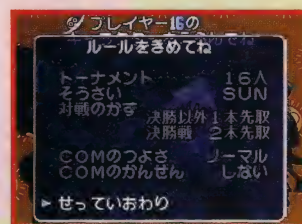
ゲーム3 とことんぷよぷよ

↑初めのうちは連鎖も狙えるけど、後半になると……

モード名のように、プレイヤーがゲームオーバーになるまで続く。色ぷよしか出ないが、消していくほど、スピードアップする。実力アップしたいという君にうってつけのゲームモードだ。

ゲーム4 かちぬきぷよぷよ

N64のオリジナルモードがコレ。最大の特徴は16人までが参加できちゃうこと。基本ルールはふたりでぷよぷよと同じ。先に1本取ったほう（決勝のみ2本）が勝ちだ。一度に多人数で遊べるので、友達をたくさん呼んで、ワイワイ騒ぎながらプレイしたいね。

16人まで参加できる！

↑まずキャラクターを決めよう。人数に合わせられるのがうれしいね。参加人数が決まったら……

↑試合開始。どちらがつぎに進めるかな？手に汗握る瞬間だ

ゲーム5 とことんなぞぷよ

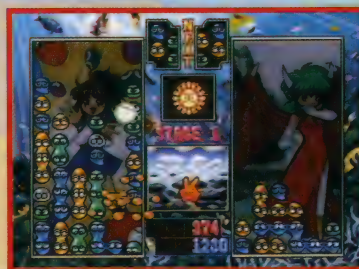
↑新しい連鎖の練習モードだけでなく、対戦までできちゃう。遊べるモードは3種類！

おぷしょんも充実!!

より快適にゲームをプレイするために用意されたモード。遊ぶためではなく、環境を設定するためにあるのだ。

↑画面の色調整まできる

©1997CONPILE

「ぷよぷよ

↑うまい人は、必ずと言っていいほど連鎖のことを考える。君もぜひモノにしよう

このゲームは対戦形式が中心で、性質上「ただ消している」ってだけでは相手に勝つことは難しい。そこで相手を倒すためのテクである「積み方」や「連鎖」といった、勝つために必要な技術をわかりやすく紹介。このページを読むことによって君の実力も大幅にアップ！……するかな？

STEP 1 まずは「ぷよ」の置き方を覚える。

もっとも基本的なことの1つ。色ぷよは、同じ色をくっつけることで消すことができるよね。くっつかないと消えないけど、場合によっては、あえてくっつけずに色ぷよを置くことも大切。これは連鎖させるためにも必要なことなのだ。それと覚えておいてもらいたいのが、「色ぷよは4個くっつけないと消えない」ということ。このことを逆手に取ることも重要なのだ。

↑ただ消しているだけでは、まず勝てないぞ！

●良い例●

ふと見た感じでは、画面内にたくさんの色ぷよが残っていて危なそうに見える。が、よ～く見ると、連鎖させるために置いてあるのがわかる。

↑右下のぷよがセットされれば、いっきに画面内のぷよを消せる

●悪い例●

ななめに色ぷよを配置させているため、すぐに連鎖させられない。ななめに配置して、くりぬくように消す方法もあるが、この配置では大きい連鎖が狙えないのだ。

↑ななめに置く場合、次の手で同色のぷよを隣接させること

STEP 2 「連鎖」させていっきに消してみる。

「連鎖」とは何か？　まず4個以上の同色のぷよが集まって消えて、その上に乗っていたぷよを下に落とす。この下に落ちてきたぷよを利用して、あらかじめ用意された4個以上のぷよを消すことを指すわけだ。例えば下から青×2、黄色×2と配置。さらに青ぷよの隣に黄色のぷよを2個置く。この状態で青ぷよを消すと、上に乗っていた黄色のぷよが落ちてきて下の黄色のぷよとくっつくわけだ。

↑考えずに自然に狙えるようになればかなりうまくなったと言えるだろう

連鎖① 「挟み込み式」

写真のように4個のぷよの間に違う色のぷよを配置。この挟み込まれたぷよを揃えて消せば、上からストーンとぷよが落ちて消えるわけだ。連鎖の回数は少ないけど、けっこう攻撃力がある消し方なのだ。

↑左の写真のように積み、あとは挟み込んだぷよの色待ち状態

連鎖② 「階段式」

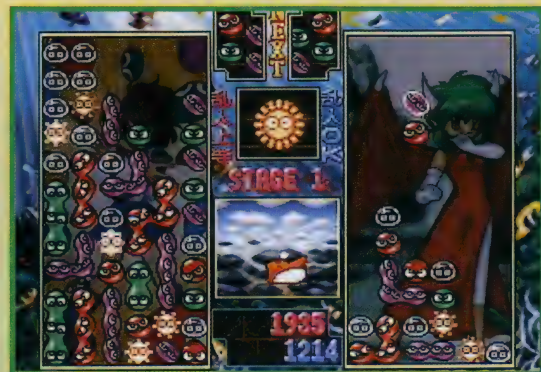
あらかじめ3つのぷよを横に立てるようにして並べておく。その状態にしたら隣のぷよの上に同じ色のぷよを置く。これを5ライン続け、最後にいちばん端のぷよを消せば、階段消しのできあがり。爽快感抜群の消し方だ。

↑大連鎖を狙うなら、こちらの消し方を選ぼう

「SUN」の攻略法を伝授!!

STEP 3 大きい連鎖を狙ってみる!

大きい連鎖を成功させれば、相手に送るおじゃまぷよもかなりの数になる、大連鎖は階段消しを使って狙うことが多く、たくさんの連鎖を狙うだけあってヒジョ〜にむずい。友達との対戦で狙う場合、相手が送ってくるおじゃまぷよのことも考えなくてはならないのだ。初心者には頭がこんがらがってしまいそうだが、よりゲームを楽しむためにも、避けては通れない道なのだ。気持ちよく相手に勝つためにも、ぜひとも覚えてもらいたい。

◆初めは複数の連鎖を狙ってみる

ぷよを階段のように積み上げる方法で狙おう!

大連鎖の基本は階段消し。ぷよを階段のように積むことで、むだなくたくさんのぷよを活用するのだ。階段のように積み上げるとき、端まで到達したらそこから折り返すように反対側へ積んでいく。この「折り返し」が大連鎖の究極の形なのだ。ここではその階段消しの応用について紹介。

◆まずは階段のように左から右へと積んでいく……

◆ここで待ちとなった黄色のぷよをセット!

以上が基本的な攻略法だ!

ここまでに紹介したテクニックは、勝つための基本的なテクニックだ。まだまだ隠されたやりかたが目白押しだが、それは次回にとっておくとしよう。ぷよぷよは遊びやすいが奥が深いゲームなのだ。

◆いろんなモードを試し、少しずつ実力をアップさせよう。いっきにプロ級になれるほど甘くはないぞ!

「なぞぷよ」で実力アップ!?

「とことんなぞぷよ」では、連鎖についての問題が数多く用意されている。問題となる連鎖の種類が多く、プレイしているうちに自然に連鎖のテクが身につくのだ。すぐにでも実力をアップさせたいというせっかちな君、これでウデを磨こうぜ!

◆かなりの問題数が用意されている。すでに基本をマスターしている人は「じっせん」を選んでみよう

●発売元：ハドソン
●発売日：97年末
●ジャンル：スポーツ（プロレス）
●価　格：未定　●プレイ人数：1～4人

新日本プロレスの選手たちが実名で登場する超本格派のプロレスゲーム『新日本プロレス 闘魂炎導』。発売がと～っても楽しみなんだけど、今月はとうとう画面写真をゲットだぜ！

新日本プロレス闘魂炎導

しんにっぽんぷろれすとうこんろーど

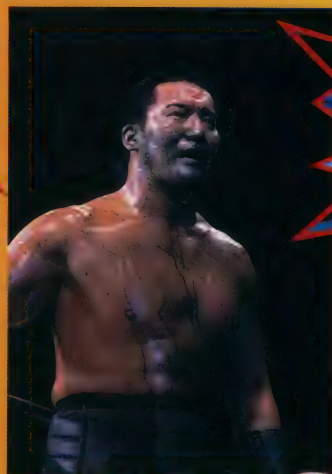
◆新日の選手たちがN64に参戦!!

このゲームの魅力っていえばやっぱり新日本プロレスに所属する実在のプロレスラーたちが実名で登場するというところだ。他のプロレスゲームでありがちな「～選手風な人」とか「～選手によく似た人」が出てくるのと「グレート・ムタ」とか「越中詩郎」といったおなじみの名前が出てくるのでは、やっぱり思い入れがちがうよね。このゲームはコントローラパックに自分の取ったチャンピオンベルトを登録して、戦いの記録を残していくことができるから自分の好きな選手を使って、どんどん勝たせてベルトの価値を上げていくなんていうこともできるぞ。今回は登場する選手たちを3人ほど紹介してみよう。

じゅうしん
獣神サンダーライガー

生年月日：1964年11月30日
出身：広島県
身長：170cn　体重：97kg
得意技：ライガーボム

はしもとしんや
橋本真也

生年月日：1965年7月3日
出身：岐阜県
身長：183cm　体重：135kg
得意技：DDT

ちょうのまさひろ
蝶野正洋

生年月日：1963年9月17日
出身：東京都
身長：188cm　体重108kg
得意技：STF

◆大技小技、試合前のアピールまでリアルに再現！

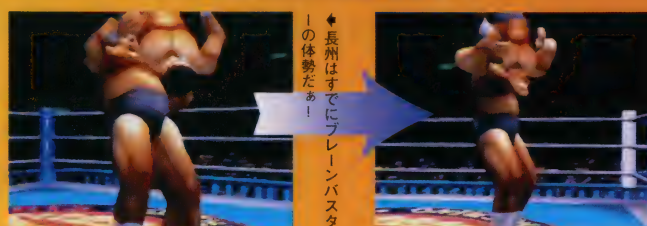
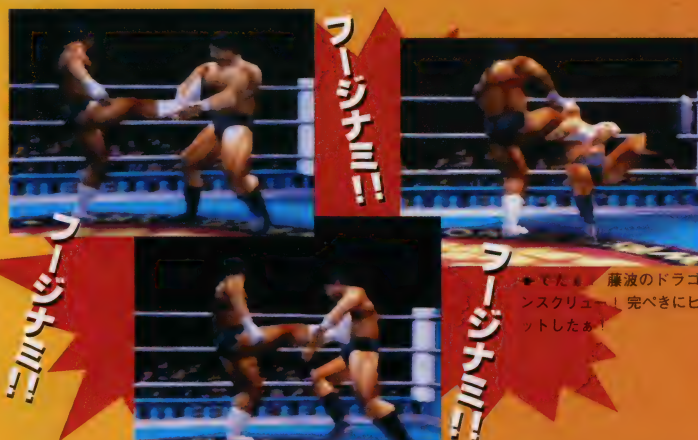
プロレスゲームでの楽しみといったらやっぱり技の応酬だよね。おまけに実名の選手が登場するとなれば本物と同じ技を使いたいところ。このゲーム、それぞれの選手たちの技の入り方から細かいクセやアピールみたいなところまでリアルに再現してくれるっていうからファンとしては楽しみだ。

◆でた〜！ 藤波のドラゴンスクリュー！ 完ぺきにヒットしたぁ！

◆元柔道のメダリスト小川直也。まあ、頑張っていただきたいものでござる

◆長州はすでにブレーンバスターの体勢だぁ！

◆相手をこのままマットにたたきつけるかぁ!!

むとうけいじ
武藤敬司

生年月日：1962年12月23日
出身：山梨県
身長：188cm　体重：110kg
得意技：ムーンサルトプレス

◆東京ドームの興奮がキミの部屋に！

IWGP選手権の興奮がいつでも体験できる！ 練習モードもありだぞ!!

ゲームモードは大きく分けて2つ。このうち「IWGP」モードは実際にある試合を再現しているぞ。プレイヤーはその中で自分のキャラを決め、ベルトを目指して闘っていくことになる。もうひとつは、単発の試合を行う「エキシビジョン」モード。この中には、シングルマッチやタッグマッチはもちろん、4人まで同時に参加できる「バトルロイヤル」や、使いたいキャラの練習ができる「トレーニング」などがあるぞ。

◆ローリングソバット。この技をまねようとして自爆したのは私だけではあるまい

◆ムタの投げっぱなしドラゴンスープレックス！ これはすげぇ効きそ〜

◆初代タイガー。製品版ではタイガーキングになるのかな？（本人がまた改名したりして）

おがわなおや
小川直也

生年月日：1968年3月31日
出身：東京都
身長：193cm　体重130kg
得意技：STO

使えるモードはこれだ!!

IWGP
- IWGP選手権
- IWGPタッグ選手権

エキシビジョン
- シングルマッチ
- タッグマッチ
- バトルロイヤル
- トレーニング

？IWGPってなに？

アントニオ猪木の「世界のタイトルを統一したい」という発想から生まれたタイトル。「インターナショナル・レスリング・グランプリ」の略。IWGPヘビー、IWGP Jrヘビー、IWGPタッグがあるが、このゲームではシングルとタッグの区別だけのようだ。

©HUDSON SOFT ©1997 新日本プロレス

世界にはばたけ！日本代表チーム！

5山口智 → 9中田英寿

2 0

Jリーグ イレブンビート 1997

●発売元：ハドソン
●発売日：97年10月24日
●ジャンル：スポーツ
●価格：6980円　●プレイ人数：1〜4人

かわぁい〜い選手たちが、見事なアクションを見せる『Jリーグイレブンビート1997』。その熱いアクションには、時に驚きの声を上げ、時には大爆笑すること間違いなし。加えて日本代表チームを操って、世界の強豪チームに挑めるから、本物のサッカーファンにもたまらないシステムになってるぞ。日本サッカーファンの夢『ワールドチャンピオン』を目指してキックオフだ！

Let' Go Japan!

●日本サッカー協会公認の代表チームが登場だ!!

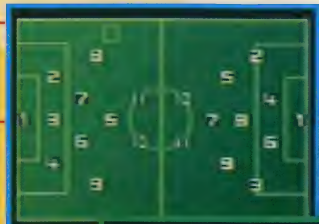
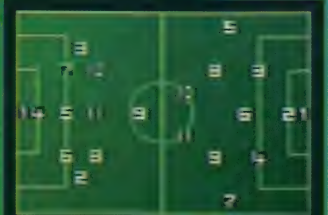
ドーハの悲劇。全国のサッカーファンを落胆させたあの日から4年。雪辱を胸に秘めて、日本代表チームが、ワールドカップを目指して戦い始めている。そんな中イレブンビートでも、日本サッカー協会公認の日本代表チームで世界の強豪チームとのサドンデストーナメントに挑むんだ。サッカーファンの夢を賭けて世界の強豪たちとマッチアップだ！

◆日本代表チームは、ある条件をクリアすると使えるようになるぞ。その条件は残念ながら、来月号まで待ってくれ

◆条件をクリアすると、こんな風に日本代表エディットが現れる。ここからワールドチャンピオンへの戦いが始まるのだ

●君の手に日本代表の全てが託される！

イレブンビートの代表チームの監督は、プレイヤーである君だ。世界の強豪と戦うために、するべきことが山ほどあるぞ。エディットモードから、まずは代表メンバーの選考をしよう。それからフォーメーションの決定、作戦の立案、代表チームの全てが君の手にかかっている。勝つも負けるも君しだい。加茂ジャパンに負けないすごいチームを作っていこう。

◆代表メンバーは、もちろんJリーグに所属する日本人選手から選ぶんだ。自分の思いどおりの代表チームを作っていこう

◆フォーメーションを決める。本物に倣って、3-5-2のフォーメーションもいいし、君のオリジナルでもいいぞ

◆Cボタンに合わせて4つまで決められる作戦は、名前まで入れられる。守備中盤で威力を発揮するカモプレスだ

●プレイも磨け！トレーニングでチーム練習！

日本代表チームの選考と作戦が決まったら、練習モードでパスやシュートの練習も必ずしよう。作戦やフォーメーションを試すのはもちろんだけど、フィールドでプレイする選手たちのテクニックも磨かなければ、世界のひのき舞台では勝てないぞ。今までのJリーグの戦いとは、全く次元の違う戦いが繰り広げられるワールドカップ。その栄冠のためにはハードな練習あるのみだ。

◆プラクティスモードを選べば、フィールドで練習ができる。パスやシュートなどよく練習しておこう

◆さらに作戦変更もできるからフォーメーションプレイやコーナーキックからの、セットプレイも練習しておこう

●ワールドカップ開催！

本物のワールドカップでは、2年に及ぶ長い長い予選があるけれど、イレブンビートでは、予選なしで世界の強豪16チームとのワールドトーナメントに入れるぞ。トーナメントは勝ち抜き延長前後半制でＰＫ決着だ。操作できるのは、日本代表チームだけ。はたして君は、この強豪チームを破って勝利の栄冠を手にすることができるのか？

◆全16チームのトーナメントの組み合わせは、シャッフルして変更可能だ！いつでも違うチームと対戦できるぞ

◆サドンデスのトーナメントではＰＫ戦も重要になってくる。キッカー、キーパーとも上手く反応できるように練習しておこう

●VS世界！がんばれ日本代表チーム!!

ワールドトーナメントに出場してくるのは、世界の強豪ばかり16チーム。個人の運動能力が優れ、単独のドリブルからの中央突破が得意な韓国チーム。華麗なパスまわしからゴールを狙ってくるアルゼンチンなど、各チームが独自の戦い方をもっていて、つくり手のこだわりが感じられるぞ。世界を目指す加茂ジャパンとともに君もイレブンビートでワールドチャンピオンをめざせ!!

◆台頭めざましいアフリカからは、ナイジェリアが参加。選手たちはみなスピードとバネがあり、エムボマが11人集まったみたいなチームだ

◆世界のサッカーを引っ張るブラジルは、モダンでスピード感あふれる。エースのロウナージョの強烈なシュートには要注意だ！

◆宿敵韓国。ドリブルからディフェンダーをけちらして中央突破が多い。守備でも果敢に体を張ったスライディングタックルをしてくる

◆ヨーロッパの雄、ドイツチームは、パスを中心としたチーム一丸の攻撃と堅い守り。本物の感覚に近いぞ

©1997 HUDSON SOFT J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS ©日本代表 ©1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION

トップギア・ラリー

Top Gear Rally

- 発売元：ケムコ
- 発売日：97年12月5日
- ジャンル：レース
- 価格：6980円
- 容量：96M　●プレイ人数：1～2人
- 振動パック：対応　●コントローラパック：対応

ラリーコースは全4コース+α

↑ぶつかったり転倒したりすると「車体がへこむ」というビジュアルの演出もよくできている

超リアルなグラフィックが評判の『TGR』。先月号ではこのゲームの主な特徴やモードの紹介などをしたので、今回は実際にレースを行う基本4コースを紹介しちゃおう。4コースと言っても、気象条件によっては全く違うコースを走っているような感覚なので、実質は4コース以上に感じるはず。さらに、ある条件を満たすとボーナスコースなんかも登場するらしいぞ。しかも、各コースとも1周の周回ラップが2分ぐらいかかるので、1つのコースを極めるのも至難の業なのだ!!

各コースには、正規のコース以外のショートカットなども隠されているので、じっくりとコースを研究してタイムを縮めたり、長いコースの2人対戦でヒートアップしたり、いろんな楽しみ方ができそうだ。とにかく、そんなコース達をちょっと紹介してみよう。

現バージョンのロムでは1番最初に登場するのがこのコース。急なカーブは少ないが、海岸沿いの連続するカーブがある。砂浜をショートカットすることもできる。

海岸

←コース幅はわりと広いので敵車を追い抜くスペースは十分ある。画面はリプレイでの1コマ

↑ガードレールの切れ目から砂浜に入ってショートカットができる。コースを研究して覚えるのがグー

←途中にある分かれ道。すぐに合流するものの、少しでもタイムを縮めることのできる方を選択しよう

ジャングル

熱帯雨林のジャングルの中を駆け抜けるコース。アップダウンや沼地などが待ちかまえる。感覚的には雨が似合うコースだけど、そんな気象条件ではつらすぎかも。

密林

←コースが砂地なのでタイヤがスリップする。そのことを計算に入れたハンドリングが要求される

↑ゴール付近にある沼地。普通はスピードがダウンするが、気象条件によってはショートカットに…

←コースをよーく探すと大幅にショートカットできるところがある。プラクティスモードで研究だ

デザート

連続するアップダウンと急カーブが襲いかかるグランドキャニオンのようなコース。滑りやすい砂の地面がスリップしやすい。途中で小さな町を走り抜けるシーンも。

砂漠

←両サイドに岩山のような障害物が立ちふさがる峡谷のような場所。しかも路上は砂地になっている

↑スピードを出しすぎるとこんな事に…。アップダウンでジャンプすると制御できなくなっちゃうのだ

←コース途中にある市街地は夜のラリーがお勧め。町の明かりや、タコメーターのライトがイカす

マウンテン

2台のマシンが横並びになるのがやっとという狭い道幅の山岳コース。いろは坂のように連続するカーブのどこで敵車をかわすかが大きなポイントになりそうだ。

山岳

←マウンテンコースのスタート地点は山のふもとの小さな町。細かいグラフィックがかっこいいのだ

↑超急な下り坂で制御するのが難しいショートカットとオンロードの正規コースとの分かれ道。さて…

←狭い上に急カーブが連続している難コース。何回か下見の運転をしてコーナーでの感覚をつかむ

■はみだし■ 東京ゲームショウのケムコブースでは「トップギア・ラリー」のイメージガール（先日行われたイメージガールコンテストグランプリの吉田忍さん他）との対戦なども行われていたぞ。

©1997 KEMCO

ナムコ、コンパイルに続いてまたまた大型メーカーの参入が決定!! 今では『プリクラ』の生みの親として名高いアトラスのN64参入第1弾、それがこの『スノボキッズ』だ。最近他機種などでもスノボーゲームが多いけど、この『スノボキッズ』は最大4人まで同時に対戦のできる初のゲーム。ストイックなアタックはもちろん、みんなでわいわい楽しむこともできるんだ。スピード感に技の迫力と対戦の興奮が詰め込まれているんだから、言うことなしですわ。

めざせ雪上のスピードチャンプ。

- ●発売元:アトラス
- ●発売日:年末予定
- ●ジャンル:アクションスポーツレース
- ●価格:未定
- ●容量:64M
- ●プレイ人数:1～4人
- ●振動パック:対応
- ●コントローラパック:対応

スノボゲーム初の4人対戦モードもあるぜ

↑舞台は雪上だけじゃない!!ここは遊園地のようだけど、こんなところもぶっ飛ばせるのだ

スノボっていうとスピード感というイメージがあるけど、このゲームにはそれプラス4人対戦のおもしろさも加わっているぞ。ディフォルメされたキャラもいいし、そのキャラでトリッキーな技を決めたり、アイテムを使ってバトルレースしたりと、いろんな遊び方ができるんだもの。振動パックにも対応しているから技を決めたり、ジャンプしたりすれば迫力倍増。しかもコントローラパックにも対応しているので、パックを差し替えれば、自分のデータをもって、友達と対戦することもできるんだ。

↑4人対戦は白熱の展開。雪上のバトルは初体験だもんね

お金を貯めてアイテムをゲットする新しいタイプのレースだ

おもしろいのは、バトルなどで使用するアイテムはお金を持っていないと使えないってこと。つまりコース上に落ちているアイテムもお金を持っていないと、ぶつかればタダの障害物になってしまうってことなんだ。逆にお金を持っていれば、どんなアイテムもゲットしほうだい!! 対戦ゲームでは絶対有利になるもんね。

↑草原のコースもあります。スノボーだから上から下にくだっていくことになるんよ

↑これは「シュートクロス」という1人用モード。他にもいろんなモードがあるぞ

お金の入手方法はどーするの?

プレイ中に技を決めたり、落ちているコインをひろったり、スキルゲームでポイントを稼げばお金は入手できるんだ。特にスキルゲームでは技もみがけて一石二鳥ってわけだ。

↑お金がたまればショップにも行ける。ボードも買えるぞ

➡スキルゲームの「スピードクロス」モード。いかにスピードを落とさずにゴールできるかな?

SNOWBOARDING

スノボアクション満載!! バトルにトリックに大忙しだ

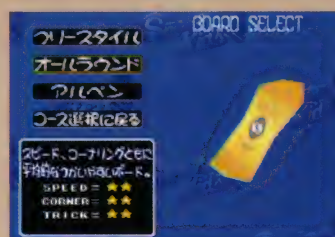
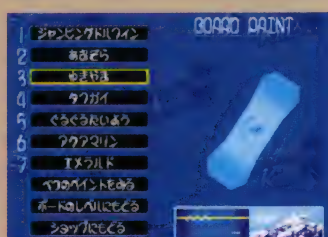
モードは1人用のトレーニングにタイムトライアル、スキルゲーム、4人まで参加できるバトルの4種類。特にスキルゲームは、3つの種類があって、ミニゲーム的なおもしろさとテクニックを競えるんだ。詳しくは来月号以降に紹介していくぞ。

↑ジャンプに技を組み合わせればスーパージャンプだ。ハーフパイプを利用して飛べ!!

↑グラブでボードをつかんで大技にすることができるぞ

↑クルっと回って1回転!! 多彩な技が決められるぞ

ボードも3種類からセレクト!! コースに合うのを選ぼう

選べるボードは3種類。それぞれ特性が違うので、状況によって使い分けるといいかもね。またお金を貯めればさらにいいボードも購入することができるんだ。それから、今持っているボードの模様も変えたりすることができるぞ。

↑3スタイルのボードからレースに合ったものをセレクトするんだ

↑君の好きな模様にペイントすることができるんだ。気分に合わせてペイントしよう

↑コースを変えたらボードも変えて滑ってみよう。ボードが違えば滑りも違ってくるぞ

そして楽しい対戦モード!! 2人～4人まで遊べるぞ

お待たせしましたバトルレースは4人まで参加可能!! 1人でもコンピュータが相手してくれるのでいいでしょ。コースは最初は6種類。各コースには様々なトラップや障害物が用意されているぞ。もちろんアイテムを使っておじゃまプレイもできるのだ。

↑2人対戦なら上下分割画面に。バトル開始だ

ゴールはどこだ!!

↑スピード感も大迫力。ボケっとしているとカベに突っ込んじゃうぞ

コースもいっぱい楽しいな!!

各モードで選択できるコースは最初は6種類。最初はってことは……そう、ある条件を満たせば新たなコースが増えるってわけ。各コースはそれぞれ特色があるから、ボードを変えたりして、コース状況を分析するのがいいかもね。

↑「わくわくらんど」が最初に選べるコースだ。まだまだ増えるのかな?

↑「ゆうやけだに」は名前通り、夕焼けのコースを滑ることができるぞ

↑コースにはトラップもいっぱい。ジャンプで抜けられるか?

↑ミスるとまっ逆さまに転落……。なんてことにもなりかねない。命がけなのだ

©ATLUS 1997

Be Wild Man!!

WILD Choppers

●発売元：	セタ		
●発売日：	11月下旬		
●ジャンル：	シューティング		
●価格：	8800円		
●容量：	96M	●プレイ人数：	1人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	非対応

みなさ〜ん、おっひさしぶりぃ〜。イカしたヘリコ野郎ども『ワイルドチョッパーズ』が久々に登場だぁ！今回編集部がゲットしたサンプルロムはなんと振動パック対応版！まったくどこまで俺のハートをしびれさせてくれれば気がすむんでぃ！では、さっそく紹介だぁ！

ひゃっほぅ！振動パックでブルブルだぜぇ！

振動といえば広末という発想はもはやダメダメか？

発売が延期になってしばらく音沙汰のなかった『ワイルド チョッパーズ』なんだけど、いやあ、まさか裏でこんなことしてようとは夢にも思わなかったぜ。え？ 何をしてたかって？ そりゃあ〜た、振動ですよ、し・ん・ど・う。いつのまにやら広末涼子ちゅわぁぁんのCMでおなじみの振動パック対応になってたのさっ。しびれるぅ〜っ!!（ええい落ちつけっ!>俺）。そこで今月はとりあえずこんなところでふるえるよ〜というシーンを集めてみたぞ。さあ、満足いくまでながめてくれ！（ヒロスエはいないが）。

しびれる〜！振動するのはこんなところだっ！

当たってブルブル！

◆弾に当たったり、なんかにぶつかったりするとブルブルっ！

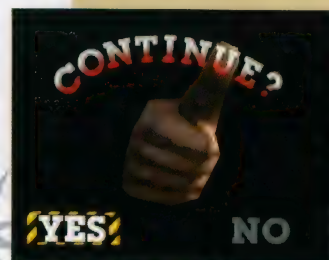
拾ってプルっ！

◆アイテムを拾うとちょっとだけ振動するぞ！

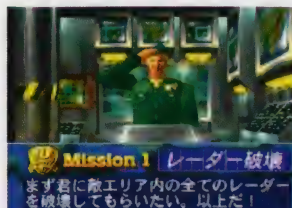
そして当然やられりゃブルルルルル…

撃ってプルっ！

◆ミサイルやなんかを撃つとちょっとプルっとくるぞ！

といったワケで、だいたいはシールドが減少するとブルブルブルっ！とくる感じだ。だから調子に乗ってブルブルやってると、結局やられちゃうから気をつけようね…って、こんなことといまさら言うことじゃねーよな（笑）。

コンティニュー画面でもブルブル！

忘れてるかもしれないがワイルド チョッパーズはこんなゲームだ！

敵はテロ組織！

↑この人がワイルドチョッパーズの司令官「ウイリアム・レビンソン将軍」。うるさそうなオヤジだ

ヤツらの野望を打ち砕け!

国家間にまたがる規模で破壊活動を繰り広げる最強最悪のテロ組織「紅蓮の牙」。着実に勢力を拡大する彼らに対抗するため世界中から腕っこきのパイロットを集めて結成された特殊部隊、それが「ワイルド チョッパーズ」だ!!

選べるキャラは８人

↑こういった個性的な機体がたくさん用意されているぞ。どれでも好きなのを使ってくれ!

好みの機体で戦場を飛び回れ!

「ワイルド チョッパーズ」に所属するパイロットは8人。それぞれ好き放題に自分でいじくり倒したと思われる個性的な機体を使っている。この中から好きな機体を選んで、悪のテロ組織「紅蓮の牙」と戦うのだ。かっちょいい！

武器を搭載せよ！

↑ここにズラ～っとならんだ武器の中から状況にあわせて好きなのを買っていくのだ

好きな武器を自分で買うんだ！

出撃前には好きな武器を買い込んで、自分の機体に積み込んでやろう。もちろん、機体によって積める武器の数に制限があるし、自分の所持金の範囲内でしか買えないけどね。ちなみに「武器を自腹で買わせるなんて、将軍のケチ！」…とか言うやつは銃殺だ（嘘）。

コントロールはこうだ！

↑いままでにないコントローラの持ち方だけど、慣れればそんなにつらくないよ

レフトポジションで動かせ！

このゲーム、「レフトポジション」というちょっと変わったコントローラの使い方をする。どういう風に持つかは写真を見てもらいましょうかね。まあ大ざっぱに説明すれば十字キーで移動して、3Dスティックは機体の姿勢変更につかうということやね。

愛と感動の予告編!! 『ワイルド チョッパーズ』近日公開!!

と、いうわけで今月の『ワイルド チョッパーズ』ちょうど時間となりました。最後に、ステージ1の中味をちょこっとだけ予告編風にまとめてみたのでそれを見ながら今月はお別れしましょう。それではまたお会いしましょうね、サヨナラ、サヨナラ、サヨナラ。

襲いかかるテロ組織「紅蓮の牙」

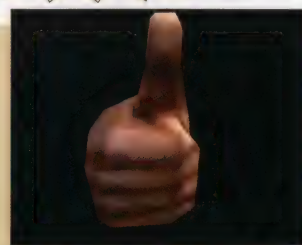
対抗できるのはヤツらしかいない！

Be WILD MAN!!

ヤツらは「ワイルド チョッパーズ」!

ヤツらを止められるものは何もない!!

11月下旬発売予定!!

©1997 SETA CORPORATION

この星の明日を救え！

- ●発売元：バンプレスト
- ●発売日：97年12月
- ●ジャンル：3D対戦格闘
- ●価　格：未定
- ●容　量：128M　●プレイ人数：1～2人
- ●振動パック：対応　●コントローラパック：未定

12月の発売に向けて徐々に盛り上がってきたかんじの『スーパーロボットスピリッツ』だけど、今月はなんと未発表ロボット4体のうち2体が初登場！ だれが出るかというと…なんとあの大金持ちと、無敵のお師匠様の登場なのだ！ うひょ～！ かっこよすぎるっす～!! はう～！

スーパーロボットスピリッツ

連携技をたたき込め！

◆まずは左手で一撃！ ほれほれ、ボコっとな

◆さらに間髪入れず右手で2発目！ おら、おとなしくせんかい

◆さらにもう一発左腕で大きく一撃！ 相手のバランスを崩す

◆そして、いままで殴るのに使っていた武器から弾丸発射！

攻撃に使っているのは「GTリボルヴァー」。トンファーと拳銃の2通りに使えるお得な武器だ。

このゲームに登場するロボットは、それぞれ独自の「連携技」をもっている。これはパンチやキックと武器攻撃を組み合わせたものだ。連携技が全部決まると相手をダウンさせられるぞ。今回はG-1の連携技「GTシュート」を紹介しよう。

今度は別の角度から…

2体のロボットが新登場！

ダイターン3

↑ジャベリンを持って決めポーズのダイターン3。勝ちポーズからの貴重(?)なショットだ

↑手にしているのはダイターンファン。一昔前のディスコでおどっているわけではないぞ

マスターガンダム

↑初登場のマスターガンダム。怪しい構えがとっても印象的です！ 東方先生！

↑空中でダンクーガの背後からキック！ キック！ ライダーキック…って違うでしょ！

ダイターン3

『無敵鋼人ダイターン3』に登場。操縦者は大金持ちで2人の美女を仲間に持つうらやましい男、破嵐万丈。『スーパーロボット大戦』シリーズでもかなり使えるユニットだったため、お世話になった人も多いのでは？ もうすぐセガサターンで発売の『スーパーロボット大戦F』にも登場するぞ。

マスターガンダム

『機動武闘伝Gガンダム』に登場。シャイニングガンダムの操縦者ドモン・カッシュの師匠、マスターアジアこと「東方不敗」が操るモビルファイター。原作アニメではデビルガンダムの手先となりドモンと敵対したが、このゲームでも中ボスとして登場する(が、対戦では使用できるようだ)。

ファン感涙！ ダイターン3の完全変形!!

『スーパーロボット大戦』シリーズでも、それぞれのロボットの初登場シーンや大技を繰り出す前にはデモシーンがあった。これがけっこう忠実に原作のアニメを再現してくれてたりしてファンとしては楽しかったりするのだ。というわけでこのゲームにも、もちろんデモシーンは入ってます、ハイ。戦闘前には双方のロボットのデモシーンがしっかりと流れてくれるのだ。ただし今回はアニメーションではなく、ポリゴンで作られたロボットがなめらか〜な動きを思いっきり見せつけてくれるらしいぞ。今回はダイターン3のデモシーンの写真をみてもらおう。「ダイファイター」から「ダイターン3」への変形シーンだ。早く動いてるとこが見てえっす！

ところで9月5〜7日に行われた東京ゲームショウのお話。残念ながら『スピリッツ』の展示は6日にステージで行われたのと、予告の上映だけだったけど、ステージ上の開発の方の持っていたコントローラを見てビックリ! なあんと、振動パックがついているじゃないですか! なんとこのゲーム振動パック対応らしいぞ! というわけで来月につづく!

©葦プロ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©東映 ©BANPRESTO 1997 ©創通エージェンシー・サンライズ

64で発見されたたまごっちでございます

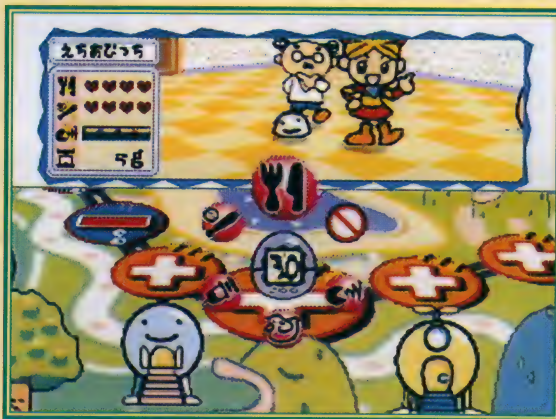
- ●発売元：バンダイ
- ●発売日：97年12月上旬発売予定
- ●ジャンル：育成ボードゲーム
- ●価格：6800円(予) ●プレイ人数：1～4人

64で発見!! たまごっち

ドーン!! みんなでたまごっちワールド

まだまだ続く快進撃!
あのたまごっちが今度はボードゲームに!
N64で元気に登場だ!

東京ゲームショウにもお目見え

社会現象にもなってるたまごっちが今度はN64で登場。東京ゲームショウではN64での姿を画面で見ることができたぞ。手に入れた人も入らなかった人も、一緒に楽しく遊べそうなのだ! 発売は12月上旬予定ってことで、これは友達やファミリーで待ち遠しいね。

◆ばんぞー博士やミカチューにもやっと会えるぞ!

総出演キャラは50種類以上!!

大型たまごっちハウスは、たまごっちでいっぱいだ!!

たまごっちを発見、研究し続けるばんぞー博士が、大型たまごっちハウスを発明した。その中で暮らしているたまごっち達を、ボードゲーム上で育てていくってわけ。「アダルトっち」からさらに「熟たまごっち」に誰よりも早く進化させるため、ボードゲームで奮闘だ!!

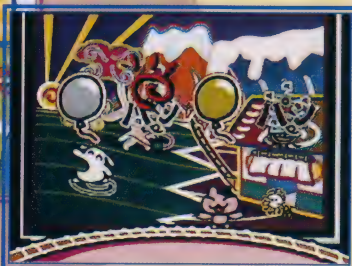
◆画面上半分に大型たまごっちハウスの様子が見える

◆富士山も見えて、も～なんだか楽しそうなのだ!

N64での特典

- ・ボードゲーム上にはイベントが盛りだくさん!
- ・カジノマスやホラーマスなどユニークなステージあり!
- ・たまごっちに必須のミニゲームももちろんついてくる!
- ・みんなで楽しくカードゲーム!
- ・総出演キャラは50種類以上!!

今からワクワク、胸ドキドキもんでしょ!!

©BANDAI 1996•1997/NINTENDO/HUDSON SOFT 1997

飛龍の拳ツイン

●発売元	カルチャーブレーン
●発売日	11月下旬
●ジャンル	3D対戦格闘
●価格	6980円（予価）
●容量	96M
●プレイ人数	1～2人
●振動パック	対応
●コントローラパック	対応

●今月はかわいいSDモードの紹介だ●

先月はりりしいリアルモードを中心に紹介したので、今月はかわいいSD（スーパーデフォルメ）モードの復習と新情報をお伝えしよう。東京ゲームショウで行われた大会の様子もあるよ。

シンプル＆親しみやすい戦闘形態なのだ

SDモードでお得な新情報が到着。なんと発売後1.5～2カ月後にパワーアップした新しいキャラが出現することになっているのだ。どのように出現するかは今後の情報によるが、アイテムにも何か関係があるのかな？いずれにしても、長く楽しめるソフトになりそうだ。また、今回到着した戦闘画面を見ると、SDモードは操作がシンプルなのに、キモチ良くきめられる大技がすごいね。

◆ほら、大技もきっちり決められそうでしょ。このモードなら初心者の君でもだいじょうぶ

◆こんな言われ方には超むかつくけど、逆に燃えちゃうね。ツボを押さえていらっしゃる

集めて10倍楽しい・豊富なアイテムが自慢です

メーターを貯めて「宝珠」としてストックすることでいつでも究極の「秘奥義」が使えるが、他にもパワーアップアイテムが150種以上も！アイテムは勝ち抜くともらえたり、賞金で買うこともできる。さらに、アイテムはコントローラパックを通して交換もできるので、「お宝図鑑」に集めていけるぞ。右はそのほんの一部だ。

大蛇　ダイヤ　HATI-RED　まわし

深紅の守り　朱雀の羽　龍の衣　龍の鎧

◆賞金を貯めて、好きなアイテムを買おう。まずはキャラによって有効なアイテムを考えてね

全員集合！プリティーなSDキャラたち

全部で9人だが、後で「謎キャラ」も使用可能。発売前に謎キャラを教えちゃうともったいない、ってことで次の機会にね。

●『飛龍の拳ツイン』大会開催●

今月の5～6日にかけて、発売前にして本作の大会が東京ゲームショウ会場で開催された。本誌からは格ゲーの達人、アンドレが出場。1日目は惜しくも初戦敗退だったが、意地をみせて2日目も出場、準決勝まで進出したのだった。

◆小学生以下がSDモード、中学生以上がリアルキャラで熱い戦いをくりひろげた

アンドレのインプレッション

ちくしょー、前日にセガの格ゲーでは優勝したんだぜ（関係ないだろ、と編集部のツッコミ）。リアルのコマンドは超本格的だったし、エスケープ技もイケてたんだけど…油断したかな。ま、次はミンミンを使って優勝してやるさ。

◆数々の大会で優勝したプロゲーマーだが、今回はガックリ～

©1997CULTURE BRAIN

●発売元	日本システムサプライ
●発売日	97年11月予定
●ジャンル	アクション
●価格	未定
●容量	96M
●プレイ人数	1～4人
●振動パック	対応
●コントローラパック	非対応

High Voltage Screaming Action

Chameleon TWIST

カメレオン ツイスト

つめたくはないわ、この東京砂漠～♪

今度はナニナニ!? デザートランドだ!!

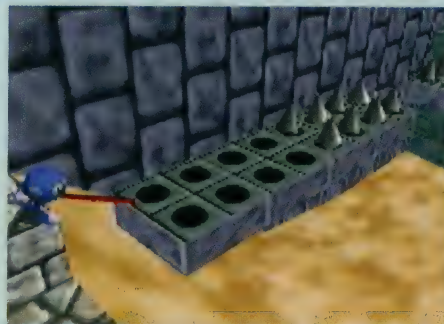
今月のカメレオンはデザートランドにやって来たんである。デザートと言っても果物やチョコパフェのことではない。「desert」つまり砂漠の国のことなんだ。えらい違いですな…。

★デザートランドでの正しい過ごし方★

◆びよよ～ん、おなじみクイック移動

砂漠の城にて奮闘するカメレオン（名前はデイビーだ）。やたらと高い城壁、岩場にお得意のベロも疲れてヘロヘロになりそ～。しかしひたすら、ベロを使って移動できる「クイック移動」や「舌高跳び」で進むしかないのだ! うんと高い場所へは助走をしてからの舌高跳び。けっこう大変だ。そしてここでは砂漠につきものの流砂が起こるから注意して進もう！

◆助走するとほらね、ベロも弓のように反るよ

◆通常の舌高跳びね。ほいっほいっ

◆とげにあたると痛そ～。ベロは平気か?

◆鷹だ！おいおい攻撃してくるなよ

◆あ～もうサーカスみたい。乗ってみるか

立ちはだかる高～い足場をクリアしていくと、空中へと道は続いてたりする。高所恐怖症の人は注意ね。ん? 敵キャラはほとんどいないけど? 高い岩場が敵キャラみたいなもんなのだ。たまに鷹とかいるから、からかってやれ!! 頑張ってクリアだ!

流砂でビックリ、落石にも注意だ!!

◆落石だ～!! よければダイジョーブ

流砂にあえて飛び込まなければ、先には進めないのよ。きびし～。ここでは落石もあるから要注意。しかし、ぼやっと流砂に流されることなかれ。流砂にはアイテムがいっぱいあるのだ!! まさに砂漠のオアシス。アイテムを集めて、このあとのボス戦に備えろ!!

◆ウインクするデイビー。いつのまにこんな技を…

©JAPAN SYSTEM SUPPLY

遙かなるオーガスタ MASTERS'98

新着情報第2弾

- ●発売元：ティーアンドイーソフト
- ●発売日：12月予定
- ●ジャンル：スポーツ
- ●価　格：未定
- ●容　量：128M　●プレイ人数：1～4人
- ●振動パック：対応予定　●コントローラパック：対応

実況中継の収録も完了し、制作は極めて順調!!

スイングはリキまずに落ち着いて

ゴルフでは、リキんで打っても思ったほどボールは飛んでくれないもの。1つ大きなクラブを持って、8分のスイングで無理せず攻めていくのが正攻法だ。最初はちゃんとボールをとらえることから始めよう。リキんでばかりいると例のパックがブルっときそうだ。

◆ショットのパワーを決定しているところ。無理すると例のパックが…

◆パワーはこの位置で決定。これならばナイスショットが期待できそうだ

個性ある4人のキャラを使いこなせ

今回登場するキャラクターは4人。それぞれのプレイヤーに飛距離や得意なテクニックなどの個人差がある。自分のスタイルに近いプレイヤーを選ぶもよし、飛距離重視でガンガンぶっ飛ばしていくもよし。またテクニック重視で小技で勝負するのもいいかも。

◆フェアウエイをキープできたら、思い切ってガンガンせめて行こう

◆バンカーに捕まったら、強引なプレイは禁物。打ち易い場所に出す勇気も必要

簡単メニューで簡単操作が可能

実際のゴルフでもテンポは大事。リアルさを追求するあまり操作が複雑になってしまってはゲームの面白さをスポイルするだけ。ゲームの進行をテンポ良くするために、色々な工夫がされている。実況もそのひとつ。松下賢次アナと湯原信光プロの名調子も楽しみだ。

◆前回紹介した画面では、操作選択メニューは全部で6つあったのだが…

◆こちら新しい画面では"Directionn"がない。常に方向を変えられる

©1997T&ESOFT,Inc.®LICENSED BY AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB
*場面はすべて開発中のものです

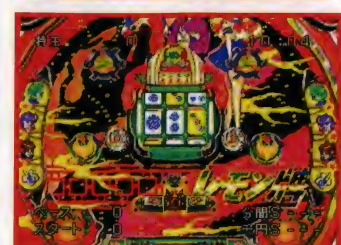
HEIWAの人気4機種を完全シミュレート

CR・サクセスストーリーSP

CR・玉ちゃんハウス

美女大集合2

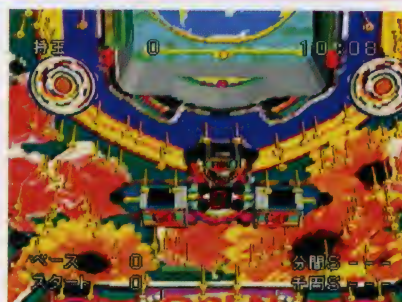
レモン牌

HEIWA パチンコワールド64

最新ロムをプレイしたぞ!!

●発売元：	ショウエイシステム		
●販売元：	アムテックス		
●ジャンル：	パチンコ	●発売日：	97年秋
●価格：	未定	●プレイ人数：	1人

編集部では最新ロムを入手。目で見えるところはほぼ完成しているといって間違いない。N64の高い演算能力は、微妙に角度が違う釘に当たる玉の跳ね返る角度を、瞬時にリアルタイムに再現できるはずだ。とりあえず打ってみるかあー!

Cボタンユニットで画面をグリグリ

釘をみるにはいろいろな角度から盤面をチェックする必要がある。このゲームでは盤面が3Dポリゴンで描かれているため、四方八方から釘のチェックが出来る。またL・Rボタンでズームイン・アウトも可能。釘派の方には嬉しい機能が満載だ。

⬆命釘をよーくチェックしてから台を選ぼう

お店・機種・台の順番でセレクト

お店は大型店・中型店・小型店の3店から選択可能。お店を選んだら打ちたい機種を選ぼう。店内をブラブラするだけでも楽しいぞ。またプレイする日時も自由に設定でき、日時によって空いている台がちがうので、全部の台をプレイするには時間がかかりそうだ。

⬆打ちたい台が必ずしも空いているとは限らない

3Dスティックでハンドルをまわせ

⬆玉ちゃんハウスは右打ちの必要があるので操作をおぼえておこう

玉を打つには3Dスティックを使用する。スティックをたおすとハンドルのところに手が現れる。倒したまま時計廻りにスティックを動かして玉のいきおいを調整する。十字キーで画面が上下左右に動くので、打ち始めは天釘のあたりに画面を移動させておこう。

わたるのちょっと一言

今回のカセットは画面的にはほぼ完成しているといえるが、台ごとの釘の調整や大当たりの調整などがまだ終了しておらず、完成度は80～85％といったところか。そこで今回は画面の再現性や玉の跳ね具合を中心にチェックした。盤面の再現性は非常に高く、雰囲気を盛り上げるBGMにも工夫されているし、釘での跳ね方や風車の動きは非常にリアルに再現されている。先日、本物の台との比較のためと称して仕事中にもかかわらずパチンコをしてしまいました。社長ごめんなさい。

©HEIWA/AMTEX/1997ショウエイシステム

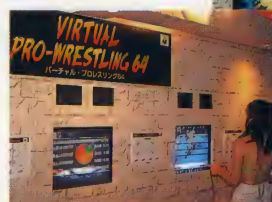
まだまだあるぞN64ソフト

アスキー

アスキブースで展示されていたN64ソフトは『エアロゲイジ』。もちろんプレイ出来る状態にあり、コースセレクトやマシンセレクトも可能で、完成度はかなり高そうだ。コースの起伏はもとより360度自由に回転できるチューブコースなど変化に富んでいる。遊びの少ない本格的なレースゲームなので2人バトルも楽しみだ。

◆当日はタイムアタック大会を行っており、2分を切った編集部スタッフがもらったのはミニ四駆GBのグラス

アスミック

アスミックのブースでは『バーチャルプロレスリング64』が展示されていて、実際に遊ぶこともできた。まだまだ完成品じゃなかったんだけど選手の数や技も豊富だし、動きもかなりリアルな感じでなかなかの出来だったぞ。通常の対戦はもちろんだが、なんといっても楽しみなのは4人対戦のバトルロイヤル。強いヤツをみんなでで痛めつけたりしながら、ワイワイやるときっと楽しいぞ。

◆◆ピラミッドをイメージして作られた建物が印象的なアスミックのブース。ブース内部にいた人はピラミッドパワーでみんな元気モリモリ？

ビデオシステム

『ソニックウイングスアサルト』の発売が残念ながら3月に延期になってしまった。より良いゲームとして発売するためには仕方ないとは言え、かなり先への延期はやはり残念だ。ビデオシステムのブースで遊んだ開発中のカセットは結構完成度は高そうだったけどね。ゲームに登場するキャラクターのエレンに紛した女性と掛け合いでシステムの説明をする広報の前田さんの姿が印象的でした。

◆◆本誌では任天堂の本郷さんについで露出度が高い？とウワサのビデオシステム広報担当の前田さん。汗をかきかきマイク片手に一生懸命説明していた

ユービーアイソフト

ユービーアイソフトはフランスの会社で、サターン版の『レイマン』が日本でも有名。今回はブース内でのビデオ出展のみだった。『TONIC TROUBLE』は開発途中と言うことで、残念ながらキャラの特性や具体的なゲーム画面は次回までおあずけ。ビデオを見る限りではかなりユニークな形のキャラが登場するアクションゲームだ。

◆女性社長の松岡さんはフランスと日本を何度も往復するキャリアウーマン。詳しい情報を一日も早くお願いします

Game Fan Booksシリーズ

ぱにっくちゃん スペシャルガイドブック

最新刊

毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-796-4 C0076

ゲーム？それともOVA？そんな新感覚ゲーム『ぱにっくちゃん』の世界を、スミからスミまであますところなく完全網羅！ 90分にも及ぶアニメーション・シーンを、フィルムブック形式で紹介するほか、貴重な設定資料やボツ原画も満載。さらに、流行のトレーディングカード風の付録は本書だけの特典!! 所せましと揺れる、"ぱにっくちゃん"と"とらぶるちゃん"の胸も存分に楽しめますゾ。

SEGA SATURN

クロックタワー ～The First Fear～ 攻略ガイドブック

好評発売中

毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-827-8 C0076

迫りくる殺人鬼「シザーマン」から逃げる主人公の女性。彼女を導き、無事に恐怖の館から助け出すのがあなたの使命です。精密で大きく見やすいマップを用い、東館・西館・本館の3つの建物、総数20室以上の部屋から彼女を救出する方法を詳しく解説。この戦慄のマップをもとに、あなたは真実を知り得ることができるか・・・？

Play Station

初恋ばれんたいん 公式ガイドブック

好評発売中

毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-795-6 C0076

バレンタインデーにチョコレートをもらうため、男を磨いたり、気になる女の子にアタックしたりする恋愛育成シミュレーションを徹底解剖！全員からチョコをもらいたいという欲張りな方のために、10人以上登場する女の子の紹介からそれぞれの攻略法をこっそりお教えします。さらに、彼女たちのマル秘情報もたっぷり!!

Play Station

好評発売中

タイトル	機種・編者・定価・ISBN
メタルエンジェル3 公式ガイドブック	Play Station 毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別) ISBN4-89563-794-8 C0076
マリカ ～真実の世界～ ガイドブック	SEGA SATURN 毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別) ISBN4-89563-791-3 C0076
あすか120%エクセレント 公式ガイドブック	Play Station 毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別) ISBN4-89563-790-5 C0076
ステークスウィナー2 ～最強馬伝説～ 公式ガイドブック	Play Station & SEGA SATURN 毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別) ISBN4-89563-793-X C0076
魔法少女プリティーサミー PART1 PART2 完全攻略ガイド	Play Station 毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別) ISBN4-89563-789-1 C0076
優駿クラシックロード 活用ガイド	SEGA SATURN 毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体1200円(税別) ISBN4-89563-787-5 C0076
ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～ ガイドブック プレイステーション・セガサターン両対応	Play Station & SEGA SATURN 毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別) ISBN4-89563-786-7 C0076
天地無用！ 連鎖必要 公式ガイドブック	SEGA SATURN 毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別) ISBN4-89563-788-3 C0076

MYCOM 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル 出版事業部 TEL.03-3211-2568

●お求めは全国の書店・ゲームショップ等にてどうぞ。

お便り天国64

祝!!64ドリーム1周年!!思えばドリパラとしてスタートして早1年。いろんなコーナーができてはつぶれたよな～。また次の1年もよろしくね。

おはがきストリート

4ヶ月に5冊出して欲しい（宮城県／ぼーonnぼーたか）

ていうか、それ逆に難しくないか？ 24日に1冊ってこと。まー別冊とかが出せればいいんだけどね～。なんとかがんばりますわ。

The64DREAMを作るときに一番大変なことはなんですか？（福岡県／安本柾浩）

まず大変なのは雑誌のページ割り。どのソフトを何ページやるのか、どんな特集をやるのか？ てのを会議で決めます。で、ご存じの通りN64のタイトル数がPSに比べて少ないのと、突然タイトルが発表になったりするので、直前まで決まらないことが多いんだよね。だから割り振り作業とページ作成作業が同時進行で進んでる状態なんだ。で、そんなのが締め切りギリギリまで続くってわけ。よー毎月できているよなぁ。

お笑いの世界では、年下でも先にその世界に入った人を「にいさん」と呼びますが、64ドリームもそうなのですか？（北海道／三浦淳嗣）

そーです。64ドリームでは左尾編集長は師匠、わたる副編はおっちゃん。キクボウ兄さん、マッシー兄さん、ケイ兄さんと続くんだけど……。チヅリャンだけには、みんな敬意を込めて「ねーさん」をつけて呼びます。ちなみにふくもちともっちーのダブルもちは呼び捨てです。また、タムタムは意味なく「とーさん」と呼びます。

常連さんは平均何枚くらいのハガキを投稿してきますか？（群馬県／META・KNIGHT）

多いよん。まずは投稿数ナンバー1の石川県の喜多啓太くんは『爆ボンバーマン』のイラストハガキだけで毎月10枚前後は送ってくれます。いつもありがとう。続いて埼玉県のキノコボクくん。彼も毎月10枚前後は確実ですな。これまたありがとう。後はFEファンクラブの常連さんは毎月おハガキを送ってくれます。なんでもいーから毎月送ってくれると編集部内で名前覚えちゃうしね。もちろん初心者も大歓迎だし、載る確率が高いのも初心者なのだ。

64ドリーム創刊1周年おめでとうございます。思えば最初のころはマンガも連載していたんですよね（神奈川県／0064）

そうでーす。64ドリーム創刊号から5月号まで『ブランドール』というマンガを連載していました。お便り天国もドリパラだったし、コーナーも作っては消え、作っては消えの連続だったし、「広井王子のメディアジパング」「N64のある部屋」「恋に仕事にロクヨン2」という連載コーナーもありましたなぁ。ほとんどがマッシーの企画、担当でした。てへへ。まーいろんなことがあっての1周年ですが、みなさんのおかげです。

みんながN64を欲しがるのは「ゼルダ」でも「マザー」でもなく「ポケモン」が出るときだと思います（東京都／ピカピカ）

そのとーり!

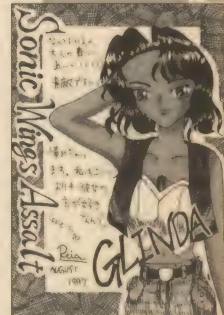
マイブームは何ですか？（千葉県／俺はヒロスエ）

はい、じゃあ恒例の編集部インタビュー。まずは、ふくもち「ミッフィーちゃん」んな年か？続いてわたる副編「デニーズのブレックファースト。パンケーキとオレンジや。コーヒーは3杯おかわりするで」。チヅリン「平日禁酒」。よー飲むしね。ケイ少佐は「007の対戦」。こいつのプレイは極悪やで。キクボウは「もののけ姫」でもっちーが「会社で大」。意味分かるよね。マッシーは「ビバリーヒルズ青春白書」です。

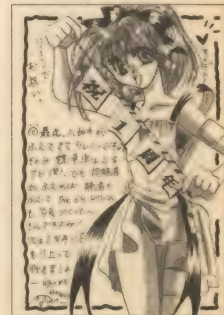
コンパイル参入うれしいです。「ぷよぷよ」も3Dになりますか？（大阪府／田口健介）

とりあえず第1弾はおなじみの『ぷよぷよSUN』が発売されるけど、その後はどーなるのかな？ CGのぷよもいいかもね。 にしても最近ナムコ、コンパイル、アトラスと人気メーカーの参入が続いてうれしい限りですな。特にアトラス参入ってことは『真・女神転生』シリーズの最新作が出る可能性が高いので期待大だよね。

⬆（三重県／封印）ポケモンに負けず、ぷよキャラも人気があるぞ

⬆（神奈川県／勉強中）おかげ様で1周年。これからもよろしくね

⬆（岡山県／玲亜）ソニック発売はもーちょっと先になりそうだ。いつかな～

⬆（滋賀県／杉岡ヒロユキ）ヤエ＆ピカチュウの1周年お祝いハガキだ

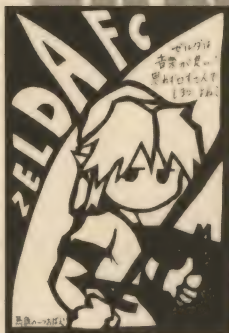
⬆（岡山県／まあめいど）おおっゼルダ以外での祝1周年ハガキだ

⬆（群馬県／かぱゆ）1周年でハガキも倍になりました。今後も頼む

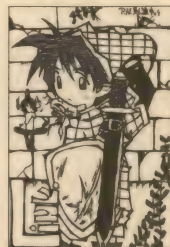
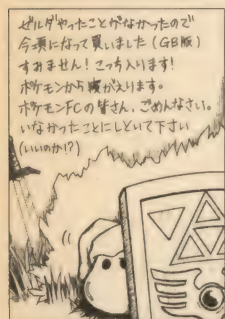
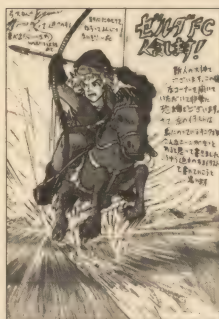
ポケモンFC独立の後もまだまだ盛り上がるこのコーナー。次のFC始動はどうなるのかな？

今回きたハガキ	計(8/31付)
54枚	274枚

GAME SOFT FAN CLUB

★ゼルダFC

きました!! やったよ中植くん!! 『ゼルダFC』がついにトップにきましたぜ!! 思えば長い道のりでしたな〜。期待のソフトも容量256Mという前代未聞のスケールになりそうだし（発売が送れないかちと心配……）この冬は楽しみだよな。今回『ゼルダ』がトップになった要因はイラストではなく、ゲームの予想ハガキや感想ハガキが多かったことがあげられる。ここでは紹介できなかったけど、みんなのおかげです。『ゼルダ』発売日決定号では大特集をやろうな。

⬅（静岡県／モノクロビープ）『ゼルダ』BGMはどれも秀逸だよね。個人的にはSFCの「裏の地上」のテーマが好きだ

⬅（富山県／藍河樹里）ゲーム予想もどんどん出してね

⬅（神奈川県／勉強中）先月はPNでなくてすまん。許して

⬆（三重県／封印）ポケモンFCからこちらに乗り換え

⬆（大阪府／大伸晃）馬乗りがあるか楽しみだよね

⬆（北海道／高橋一郎）お陰様で1位になったよ

⬆（岡山県／まあめいど）1位奪取。キープしようぜ

⬆（大阪府／中植茂久）思えば「ゼルダFC」は中植くんと歩いてきたようなもんだ。毎月ご苦労様です

今回きたハガキ	計(8/31付)
27枚	72枚

★ファイヤーエムブレムFC

お〜い静岡県のティル。切手を重ねて貼ると1枚分料金未納になっちまうぞ〜。さて今回は初心者のハガキ特集です。常連さんすまん

⬅（大阪府／香深南）64版はおろかスーファミ最新版もいまだ情報なし。ちょっと心配だよね。早く情報を出してほしいぞ

⬅（東京都／玉井創太）FEFCでは最年少になるのかな？ 玉井くんは13歳。でもでも大歓迎だ。これからもよろしく

⬅（東京都／ばく）毎回違ったキャラのおハガキが届くFEFC。キャラ層厚いよね。次はどのキャラがくるのかな

今回きたハガキ	計(8/31付)
14枚	70枚

★ルイージFC

今回きたハガキ	計(8/31付)
13枚	40枚

いや、マジでハガキ多いって、最近。「しんえいたい」の常連さんもハガキを寄せてくれているし。2位も見えてきたぞ。てなわけでおハガキ紹介。

⬅（群馬県／サチエ）『マリオ64-2』ではチャンスあり

⬅（鳥取県／浅野シンタロー）映画では主役なのにね

⬅（岐阜県／風野鈴等）きたな風野!! イカス絵を頼むぜ

■ファンクラブのジレンマ?

独立したポケモンFCのハガキ量はスゴイ。1週間で30枚以上だ。FEも一時の盛り上がりが止まってしまったし、3位と4位の差もなくなってきた。このままダンゴ状態になってしまうのか？

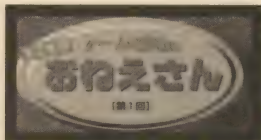
1. ゼルダの伝説FC
2. ファイアーエムブレムFC
3. ルイージFC
4. ジョゼットFC
5. 爆ボンバーマンFC

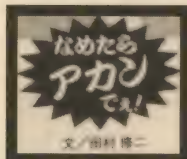
ちずるの アナログチャット64

72年生まれのキレやすく醒めにくい女子。酒好き。動物大好き。

第1回 64ドリーム・消えた連載ページ考

「1時過ぎに出社するな! ボカッ(パンチ)。タバコ吸うな、オレは禁煙中だ! ドカッ(キック)」優しいM氏の指導で、ちづるはこのコーナーをスタート(90%ウソ)。応援してね。

と、いうわけで今月のお題。「消えた64ドリームの連載」。まずは消えた連載たちを探すために過去の64ドリームをひもとくことからスタートだ。ざくざくと出てくる幻の連載タイトル達に、我ながら墓あばきのドロボウのような後ろめたいキモチになってくる。20タイトル以上が闇に葬り去られたことが判明したため、いくつかをよりぬいて紹介する。まずは下の2点を見ていただこう。

左の画像の戒名は「古畑任六四郎」。享年1か月。有名ドラマのパロディマンガだったが、「3Dスティックの正しい読み方はサンディスティック、です」などと任六四郎が鬼の首をとったかのようにほざき、あっけなく創刊準備号で終わってしまった。右のタイトルはごらんの通り、キレイだと評判のゲーム会社のお姉さんを追うページだったが、3か月目で力つきた。後にコナミ特集で「教えて柘植さん」というページを設けるなど、美しい女性が登場することはあった。が、大多数をオトコが占めるゲーム業界では、連載にするには難しいほど「べっぴんさん」に会えないものなのである。以上から導かれる法則は、**ネタのない連載は早晩消える運命にある、**ということだ。「3Dスティック」を正しく読めたくらいで大いばりしているようでは、雑誌上での長生きは望めないのである。

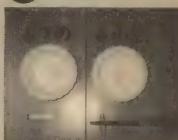
では、次の2点を見ていただこう。

上は本誌女性編集員のふくもちと私のアベックコラムだったが、二人の仲の悪さに担当のマッシーがネをあげたというウワサもある。下は本誌ライター・タムタム氏のコラムだった。上記2点については、連載中止の真相が定かではないので、サオ編集長に直撃してみた。**「つまんないから」。**がーん。こともあろうに、タムタムの大阪みやげのブタマンをほおばりながらの発言だ。うすうすは気づいているものの、**だんだん肩身がせまくなり、消えていく…**というのが多くの連載が打ち切られる一番の理由なんだろう。私の脳裏には、「火垂るの墓」で親戚の家を飛び出し、やがて亡くなったあの兄妹の姿がよぎった。このページを始めたばかりの私にとっては、冷たい秋風が歯ぐきにまでしみる思いだ。なので今月はそろそろ筆をおきたいと思う。

ビストロdeロクでもない

いくらゲームのやりすぎで目が疲れたからといって、このような愚かなマチガイをしてはいけないという食品例だ。肝にめいじておけ。

❶まずは爪切り

⬆まずは爪を切ろう。形を崩さぬように

❷小魚に似てる

⬆夕食に出たじゃことまちがって食うなよ

●ワリオシェフの一言

爪も小魚もカルシウムとミネラルがたっぷりだ。今、食事中の人には不幸なことだったな。

●アン・ケイトの汚点●

「3年前の某大学祭で、今アン・ケイトちゃんです」などと名乗り、いい子ぶっている人を激写しました。右側のバニーですが、左の女装した男子のほうがキレイですね。なぜかモダン焼きを宣伝してました」東京都のバカ田バカ夫さん(800才)からのスクープ。

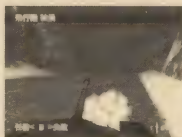
⬅衣装は狂ったような真っ赤だ。この後、ぼうこうを病んで入院したという情報も。彼女からの弁解はまだナシ。

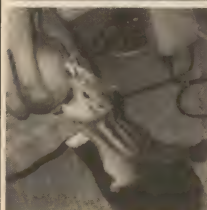
ドリテクのおばら家

おそび ゴールデンアイ007 東京都/ちづる

ジェームス・ボンドのご乱心

ステージ3の戦車に乗って、脱出用の飛行機をぶっつぶせ。任務失敗の上、おうちにも帰れなくてハッピー!!

⬅男なら、飛行機に乗り上げてみろ

⬅やったー、つぶしたぞ。バカ?

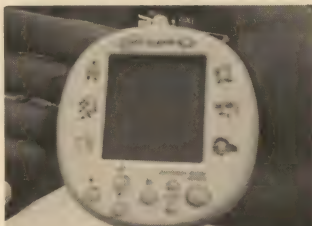
今月のすいか

りんごを食いつつ思索中のシマリス(菅野美穂の写真集が見たいでちゅなあ)。

おハガキ募集

チャットのテーマや、各コーナーへの投書、作ってほしい新コーナー、へんてこな写真等、何でもOK。採用者には特製記念品を進呈します。みんなでアナログなバカになろう!

宛先 〒102東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム 「アナログチャット64」係まで

©1997Nintendo/Rare.Game by Rare ©1962,1995Danjaq,LLC&U.A.C.All Rights Reserved.
©1997Eon Productions Ltd.&Mac B Inc. James Bond Theme byMonty Norman.Used byPermission of EMI Unart Catalog Inc.

1周年の秋、されどなにも変わらない二人であった…

⬆これはたまごっちのミニゲーム。うんちも落ちてくるし

ふくもち「最近はぐっと依頼も増えてウレシイことだわね、ヤマガタ。ところで今月は？」
ヤマガタ「大分県のぎんじろりんから『**たまごっちはやたらと種類があって、しかもいつの間にか発売していてわけがわかりません。何とかしてください**』ってことですぜ」
ふくもち「まめっちにまで育てあげたふくもちにお任せあれっち」
ヤマガタ「さむー…」

ふくもち
人生若さか金かと問われれば、金と答えてしまいそうな20代

助手のヤマガタ
せめてたまごっちに進化したいと思う今日この頃

指令その6 たまごっちは何種類あるのか調査せよ!!

～たまごっち、その発売の時代と流れ～

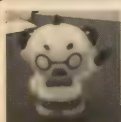
たまごっち
●96年11月23日発売
●1980円
社会現象にもなったよね

たまごっち 金・銀バージョン
●96年12月発売
●1980円
GBもそうだけど、日本人てこの色好きよね

新種発見!! たまごっち
●97年2月発売
●1980円
ニューキャラでせきとりっちやみみっちが登場

TAMAGOTCHI EUROPEバージョン
●97年5月発売
●1980円
食事はパンだし英語で表示されてた

ゲームで発見!! たまごっち
●97年6月27日発売
●4500円
遂にGBで登場。ビューティコンテストも

マメゲームで発見!! たまごっち
●97年8月発売
●1200円
うんちや注射も落ちるパズルゲーム

博士
たまごっちを発見、研究し続けるおっさん。波平っぽい

たまごっち 新色バージョン
●97年3月発売
●1980円
人気もピークだった頃

新種発見!! たまごっち 新色バージョン
●97年5月発売
●1980円
関連グッズも充実しました

英語版たまごっち
●97年6月発売
●1980円
隠れキャラはサム

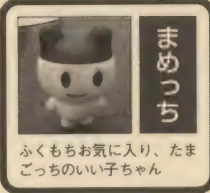
たまごっちCD-ROM ウインドウズ版&マッキントッシュ版
●97年夏発売
●2800円
アニメーション入り。仕事どころじゃないよね

てんしっちのたまごっち
●97年8月発売
●1980円
今度は天使になって戻ってくるのね

たまぴっち
●97年6月14日発売
●メーカー希望小売価格45,000円
たまごっちとPHSが合体したやつ

デジタルポケット ポケロジ パズルで発見!! たまごっち図鑑
●97年9月発売
●3980円
お絵かきロジックパズルゲームってなに?

ふくもち「なあんだ! けっこー発売してんじゃない」
ヤマガタ「秋葉原では9800円で売ってましたね。ひでえなあ。最近は値下がりやがってますぜ」
ふくもち「みんな徹夜して並んでたよねー。私もたまごっちは持ってるよん。いい子ちゃんのまめっちまで育て上げたさ!! ふふん。でも飽きちゃった」
ヤマガタ「手に入らねえと欲しくなるもんなんすよね…(しみじみ)ところで英語版ってのは外国でも売れたらしいっす」
ふくもち「売れた半分は日本人が買ったのよ! 絶対」
ヤマガタ「おっと、隠れキャラも外国人仕様ですぜ、姐さん」
ふくもち「サムって名のアメリカ生まれのアメリカ野郎ね。食事もパンだわ。最近発売のてんしっちってのは、お世話になった人間にお礼を言うために人間界に来たたまごっちのことなんだってさ」
ヤマガタ「また戻ってきたんですかい」
ふくもち「お祈りしてくれるらしいよ!! ふくもちが大金持ちになれるよう祈って～　」
ヤマガタ「オスっちやメスっちでは子どもも生まれるらしいですぜ」
ふくもち「うっそー! さっそくならんで買ってこいや、ヤマガタ!」
ヤマガタ「菅野美穂写真集も予約しちまったし、金欠ですってば」
ふくもち「値切ってもらえっちゅーんじゃ!!」
読者ちゃんもたまごっちに関しての思い出や疑問等などなど送ってちょーだい!!

てんしっち
これは「くりてん」。アヒルグッズ大好きだってさ

まめっち
ふくもちお気に入り、たまごっちのいい子ちゃん

サム
英語版の最終形態。口臭も体臭もきっつーいらしい

まだまだあった!! これから発売予定のたまごっち

●**森で発見!!たまごっち**／（予価**1980**円）
発売日未定。むしっちたちが可愛いぞ
●**海で発見!!たまごっち**／（予価**1980**円）
発売日未定。システムは変わるらしいのだ
●**モスラのたまごっち**／（予価**1980**円）
97年秋以降発売予定。映画「モスラ2」記念ね
●**たまごっちオスっち(仮)**／（予価**1980**円）
●**たまごっちメスっち(仮)**／（予価**1980**円）
97年内発売予定。ついにここまできたか……

「ふくもちのちょっと一言」ロクヨン編集部のみんなで探し当てた菅野美穂写真集を、みんなで床に広げて見ました。なんて楽しい編集部。この団結力で雑誌を作ってるワケよ

おしゃれの秋を華やかに演出…たまごっちカチューシャ。ハンドメイドよ♡

ふくもちのこちらロクヨン探偵事務所では調査依頼を募集中。〒102　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ　ロクヨンドリーム　ふくもちに依頼係まで。採用された方にはロクヨンドリームのキーホルダーをお送りいたします!

関西フォックス〜なにわ遊撃隊出撃ー

●フォックスなにわ隊感激の嵐●

おハガキ募集

この「関西フォックス」では「スターフォックス64」に関するネタや質問をほそぼそと募集しています。今度こそ任天堂でも調査して、様々な謎も明らかにしていくのだ。イラストはタテ描きのほうが採用確率高いよん。

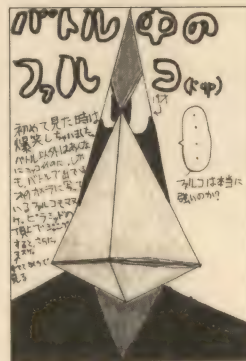
宛先

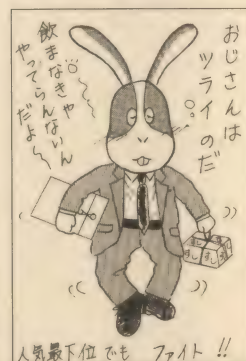
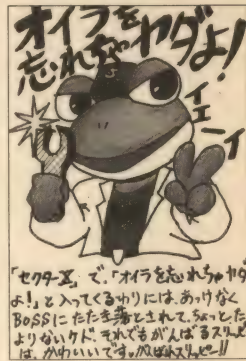
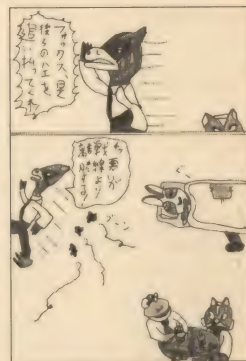
〒102 東京都千代田区
九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「関西フォックス」係まで

第5回 おハガキだけで切り抜けるの巻

なぜかドッとハガキが集まってきた関西シリーズ第3弾「関西フォックス」。励ましのおハガキに涙がちょちょ切れる毎日に感謝し、今月はお便りの大紹介するのだ。

■■■

わたる：最近、ファルコの人気がうなぎ登りという感じやな。
タムタム：そうそう、わての実家がある山口県のTOMちゃんは3通も来ているけど、プリクラ貼ってあるし、この「ファルコのセリフは116コなの。まだある?」って調べたんやろか、ホンマ（笑）。
ファルコ：そんなにしゃべった覚えはないな。ふっ…。
スリッピー：ファルコが“生きがい”っという大阪府のASKAさんも3通来てるけど、ファルコの小さい頃のイラストとか描いてあるケロー。ヒナなんだって（笑）。
タムタム：それで、新潟県の主翼展開さんの「ファルコって、ホントにつよいの？　すぐ後ろにつかれたり、1番先に死んだり…。でも、かっこいい」ってのもあるぞ。
ファルコ：ちゅ〜ど〜ん（爆)。
わたる：ほな、ファルコが自爆したところで、ペッピーやな。これは兵庫県のペッピーファンさんから「ペッピーはよいオヤジです」っていうファンレター届いてるな。
ペッピー：わしの魅力をよく分かってくれたな。ありがとう。
わたる：そういや、スリッピーへのハガキはないな。あっ、4コマ漫画あったわ。東京都のみどりぼうしさんと奈良県の山村彩世理さんやな。スリッピーがベロ伸ばしてハエ食べるのと、ファルコのお弁当がカエルというネタやな。
スリッピー：そりゃないケロー。
わたる：そういや、フォックスはどこや？　神奈川県の小松原由貴さんから、誕生日には“愛”あげるって手紙来てるでぇ〜。…。
タムタム：というわけで、みなさんからのお便りが“たより”でっせ。

◀これはアイデア賞もんやな。バトル中のファルコとは…（新潟県／ランドマスター）

◀おなじみ中ちゃん。他にも2通イラストありがとさんやな（福岡県／中ちゃん）

◀これはうまいなぁ。カバンじゃなくて書類を持つことが渋いな（埼玉県／Dr.Ryo）

◀フォックスが日本茶飲んでいるのが気に入ったんやな（埼玉県／ヨッシー太郎64）

わたる	タムタム	フォックス	ペッピー	スリッピー	ファルコ
大阪みやげに「蓬莱の豚まんを買ってこい」と豪語する、宝塚出身の副編集長	毎週、東京に行くというハードスケジュールでゾンビ化した大阪在住ライター	今月のファンレターは神奈川県の紺瑠璃さんと埼玉県の多々良恵美さんだけ?	人気最下位と書いたら、ドッとハガキの山が…。オヤジパワーはあなどれない	ホントに子供がどうかは来月号で判明するのだ。最近ハガキが少なくなったな	よく考えたらタカや軍鶏でもなく「ハヤブサ」（神奈川県・紺瑠璃）なんだな

●部長●

←マッシー部長。ついにポケモン青に手を染める。これで赤、緑、青の3本同時進行に。月末は『スパロボF』を予定。

●今まで手がけた攻略本歴
『SNATCHER』公式ガイド／1992／小学館刊
『悪魔城ドラキュラX』公式ガイド／1993／小学館刊
『風雲カブキ伝体験版ムック』／1993／小学館刊
『イースIV』公式ガイド／1994
『ヨッシーアイランドの歩き方』／1995／アスキー刊
『天外魔境ZERO』ガイド／1995／アスキー刊
『イースV』公式ガイド／1996
『サターンボンバーマン』公式ガイド／1996／小学館刊

●部員●

←アンドレ部員。8／20の『トップギアラリー』大会で見事準優勝。『ナディア』のビデオにハマっているのは内緒……。

●今までの大会戦績
『ファイティングバイパーズ』第1回SPOT大会：優勝／1995
池袋最強戦『ラスブロ』大会：準優勝／1996
『ラストブロンクス』2on2大会：優勝／1996
『ストEX』大会：準優勝／1997
『ラストブロンクス』3on3大会(4/20)：優勝／1997
他カプコン、SNK対戦格闘大会：優勝17回、準優勝9回。

今月より部活動開始!!気合い入れてこー!!

オス部長だ。今月より攻略部の部活動を始めるぞ。早速おハガキをもらったので紹介しよう。やはり『スターフォックス64』と『ブラストドーザー』に関する質問が一番多かった。毎月ちゃんと攻略していくぞ。

スターフォックス64

『SF64』のアクアスステージで勲章がとれません（埼玉県／キノコボク）

★「アクアス」ステージ（ノーマル）勲章ゲット攻略★

1分
➡柱もHITに加算される。シールドサプライも出るのでミサイルで

2分
➡ちょうちんアンコウは3HIT。ショット集中攻撃で倒すべし

3分
➡バリア後の岩石がおいしい。ボス前で127ないと勲章はとれない

4分30秒

ショット連打でザコ一掃

序盤戦はザコ敵と貝くらいしかいないので、ミサイルでホーミングしたらショットで。ミサイルは発射すると敵に当たるまで次の弾がでないぞ。

←1分から1分30秒の間に出現する柱。すべて中心を壊そう

密集地帯は1匹集中

密集地帯では機首を左右にふりながらショット連打で一掃。貝の中や暗くて見えない所にも敵がいるので、ミサイルも同時に撃つように。

←ちょうちんアンコウはひたすらショットするのみ

ボス前の岩石でかせげ

3角のバリア野郎を抜けたら、岩石がドカドカっと降ってくる、これもおいしいHITになるので。ホーミングミサイルで一気に破壊してしまおう。

←ボス戦では貝の上の部分がそれぞれ3HIT×3で12。ボスが11だ。

HIT数を勘違いしないように

画面上に「1HIT」や「3HIT」という表記がでるけど、これは1機撃墜したという意味ではない。撃墜数プラス1でつまりHIT数に2加算される。それを考慮して条件を逆算しよう。アクアスの勲章条件はHIT150。

実況ワールドサッカー3

W杯アジア予選第2ラウンド開戦!!

18日に発売されたばかりの『実況3』だけど、みんなは全日本で戦っているだろうか？ 実はこの記事を書いているのは8月の31日。つまりアジア第2ラウンド第１戦の結果を知らずに書いている。ので、希望的観測な文章になることをお許しいただきたい。にしても、JOMOカップ戦などでの日本代表が無得点だったのがちょっと心配だよな〜。さて、『サッカー』と『パワプロ』などスポゲー一般は過去に「スポゲー道場」を開いていた部長が担当するぞ。

W杯アジア予選第2ラウンド日本代表日程

●9月7日／日本VSウズベキスタン
●9月19日／UAE VS 日本
●9月28日／日本VS韓国
●10月4日／カザフスタンVS日本
●10月11日／ウズベキスタンVS日本
●10月26日／日本VS UAE
●11月1日／韓国VS日本
●11月8日／日本VSカザフスタン

8/28日付日本代表メンバーをそろえろ

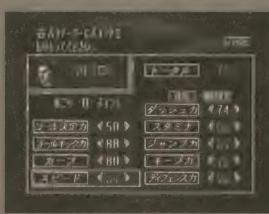
8／28JOMOカップ終了後にアジア第２ラウンドの日本代表が発表された。FW陣は３人。カズ、城、西澤という構成だ。高木、中村、沢登は残念ながら代表には残れなかった。右に予想スターティングオーダーを作ってみた。DFに斉藤を加えるか名良橋を加えるかはお好みで選択してくれ。

GK	20	川口能活	ゴールキーパー
DF	4	井原正巳	スイーパー
DF	17	秋田 豊	ストッパー
DF	3	相馬直樹	サイドバック
DF	2	名良橋晃	サイドバック
MF	7	本田泰人	ディフェンシブハーフ
MF	6	山口素弘	ウイングバック
MF	8	中田英寿	オフェンシブハーフ
MF	10	名波 浩	オフェンシブハーフ
FW	11	三浦和良	センターフォワード
FW	21	西澤明訓	ウイング

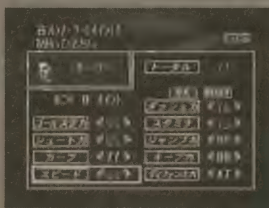
選手エディット

4人をピックアップしたぞ

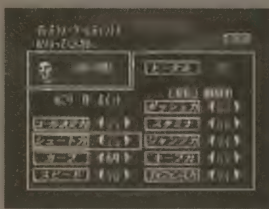
川口

強豪ブラジルやドイツのキーパーのトータル値が80代の中盤なので、川口といえどもそうはあげられない。72から77程度で作ろう

←数値がでるまで何度もやり直そう。まれに高い数値がでることもある

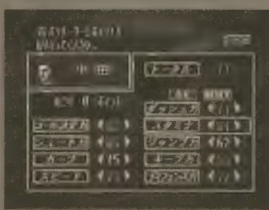
カズ

とにかくこの人しか得点を期待できない。シュート決定力をあげておくことは必須だ。シュート力も80代後半に設定しよう。

←スピードとスタミナのどちらをとるかは君次第。できればスタミナか？

井原

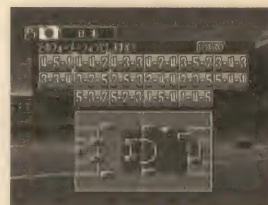
ボールキープ力とジャンプ力を重点において数値を変更。この人が抜かれるとアウチなのでスイーパー能力をメインに。

←なんてったって守りの柱だ。多少数値は高くしていいかも

中田

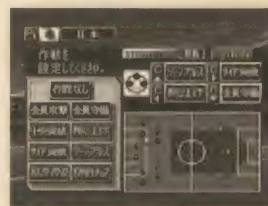
ゲームメイクと攻撃の両方を兼ねるので、シュート力もそこそこあげておこう。スタミナも大切なので数値アップだ。

←これからの日本代表の戦いには欠かせない攻撃型ミッドフィルダー

★作戦とフォーメーション★

微妙な位置調整を

フォーメーションはまずゾーン調整から。MFの位置をやや後ろに下げておこう。ボールが中盤で流れた時に山口、本田が対処できるようになるはずだ。

←攻撃参加は中田だけに設定。山口はDF気味にさげて使おう

作戦は押し上げを

加茂監督十八番の「ゾーンプレス」はもちろん、今回は「押し上げ」を使おうと思う。DFからMFへボールをとられずにつないでいければグッドだ。

←まちがってでも全員攻撃やカウンターを使うのはやめておこう

★とにかく敵は世界の強豪だ★

『実況Ｊ』と大きく違うのは選手のトータル値だ。『実況Ｊ』では最高90前後の選手がざらにいたが、『実況３』では90前後の選手はブラジルやイタリアの選手なので、日本人選手を90に設定することは残念ながらできない。すべての能力値が勝る強豪に戦いを挑むのは、かなり辛いが、CPU同士の戦いをよ〜く観戦すると、敵チームのパターンや欠点が見えてくる。そう、敵チームを分析することで己の戦力を強化していくのだ。この号が発売される頃には、実際の日本代表の戦いも始まっているはずだ。ＴＶ観戦で実際の日本代表の攻撃パターンを覚えてゲームにいかすのもいいだろう。すべては君の日本代表を応援する気持ちにかかっているぞ。

来月はいよいよ実戦へ!!

©1997 KONAMI ALL RIGHT RESERVED./

実況パワフルプロ野球4

祝!5発売決定!!サクセス大特集

『パワプロ4』にハマっていますが、パーフェクトの野手を作るのではなく、とても弱い選手を作ってみました(山梨県/アルマ)

パスワードは「　すちぐ　いれま　ぜから　ねかね　そぶり　ぜれけ　ばはい　どろみ　かざま　でえは　しぜぜ　まかま　ま　」
だ。データは下の通り。君のチームにもいれてみよう。

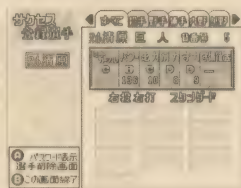
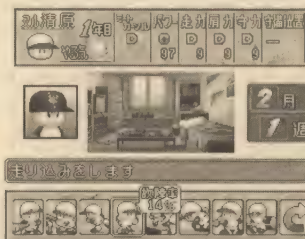
ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守力	守備
E	F	F	E	E	-

てなわけで、とっても弱い選手大募集

すべての項目がDもしくはE以下の弱い選手を大募集。誰の選手が一番ヘボいか「ヘボ選手権」を開催したいと思うぞ。ハガキにヘボ選手のパスワードを書いて下記の宛先に送ってきてくれ。

★5に先がけてヌルイ巨人を作ろう❶★

ヌル清原

攻略部で作ったヌル清原だ。最初は「チャンス×」「センス×」だったのだが、1軍昇格と同時に消えてしまい残念。だがCPUに操作させればランナーをおいてのヌルい打撃は健在だ。

←パワーはある。なのでまれにホームランだが、ほとんど凡退だ

↑とりあえず「走り込み」のみでパワーアップ。後は「ノック」だけで育ててみた

↑途中「サボりぐせ」を覚えるという素敵なイベントも発生。試合はすべて三振だ

ふみぶ　られま　ませも　ぎくち　だはづ
だだづ　れいひ　なよみ　だまだ　だりみ
まちま　ぜまか　ぜ

読者から送られてきたヌルいパスワード

ヌル広沢(和歌山県/澤秀樹)

ろうじ　いれま　かべみ
じのち　きにゆ　ちひり
ねよみ　かざそ　まのべ
まひじ　かゆか　かどか
ま

↑ヌルい。確かにヌルいぞ。ヌル広沢。いい味が出ているのでグッドだ

ヌル木田(和歌山県/澤秀樹)

ゆりれ　ひがみ　めつど
むいそ　おいな　ひぞみ
らじち　ぜはち　まべす
よれお　もめぶ　んちざ
ねまく　ぜそ

↑ヌルい。確かにヌルいぞ。ヌル木田。速球は持っているんだけどね

ヌル木田(石川県/喜多啓太)

ぬとげ　ばんま　むくと
ぞたま　やつだ　たるぐ
でこは　めもぜ　ぜめち
まべい　ぜわべ　ぞぢぎ
くえぜ　まか

↑ヌルい。確かにヌルいぞ。ヌル木田2。しっかし木田投手の応募が多かったのは?

G4ドリーム杯争奪!!「パワプロ4」オリジナルチームトーナメント開催決定!!

こっちは最強戦だ!!埼京線ではない

『パワプロ4』で君の作ったオリジナル選手をアレンジチームに編成し(野手16人、投手10人)コントローラパックにセーブしてパックごと送ってほしい。チームでのスタメン、打順表も紙に書いて同封してくれ。裏パスワードによる、オールA選手は使用不可。君の実力で作った選手のみによるチーム編成にしてくれ。

●応募方法●

封筒にコントローラパックと住所、氏名、電話番号、打順表を明記した紙を同封し下記宛先まで。切手代は130円前後だ。データコピー後、パックは送り返すぞ。

●大会●

応募期間は9年9月30日から11月21日(必着)。先着順で戦い、12月21日売り64ドリーム2月号で大会結果、勝者を発表する。豪華優勝商品は来月発表だ。

締め切りがあると気になって書けない!!という葉書が殺到。OK、わかった。じゃあ締め切りなし!! いつでも気軽に書いて応募してくれ(いーのか?)ただ、どーしても来月号で載せて!! って場合は月末必着で送ってね。

●各コーナーへのあて先はこちら!!●

〒102東京都千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「お便り天国64」各係まで

みんなが待っていた
爆BOMBERMAN
●発売元：ハドソン
●発売日：97年9月26日
●価　格：6980円
●容　量：64M＋内蔵バックアップ
●ジャンル：アクション
●プレイ人数：1～4人 ●コントローラパック：対応
コズミックキューブの力で悪の野望に燃えるアルタイルたちが、平和なボンバー星を突然襲う。アルタイルたちの悪の野望を打ち砕き、ボンバー星に平和を取り戻すことができるのは、ボンバーマンしかいないんだ。謎のキャラ「シリウス」の助けを得て、アルタイル打倒に向かおう。頼むぞ我らのボンバーマン!!
爆裂！大攻略だ！
©1997HUDSON SOFT

爆ボンバーマン！大！大！大攻略！

グリーンガーデン

Stage 1

さあ、爆ボンバーマンの大攻略を始めるぞ。最初は、ここグリーンガーデンからだ。完全立体マップになった爆ボンバーマンの新たな面白さと驚きが、ここにはいっぱいつまっているぞ。ここはやさしいステージだから、ついでにボンバーマンの基本技もいろいろ覚えてしまおうぜ。

立体になったステージをまずは歩いてみよう

ステージ内をまずはくまなく歩いてみよう。そしてブロックや敵をボムで壊してみよう。いつものとおりアイテムが隠れてるぞ。そして奥に進むとバリアに守られた宝石があるはず。バリアを解くために、緑色の光を出す4つのスイッチを探してみよう。

◆爆ボンバーマンのステージは全て立体。3Dを利用した、いろんな仕掛けがいっぱいだ

◆ソフトブロックやこんなツボを壊せばいつものとおりパワーアップアイテムがでてくるぞ

◆バリアに守られて宝石が見つかるぞ。このバリアを解けばステージクリアなのだ

爆ボンバーマンの新技を使ってみよう！

完全な3Dになった爆ボンバーマンは、高さや距離などを生かした仕掛けや謎解きがいっぱいだ。クリアのためには、いろいろな新技を使わなければならないぞ。ボムキック、ボム投げ、ためボムなど、やさしめのこのステージで上手くできるように練習しておこう。

◆ボムキックはAでボムを置いて体当たりするか、もう1度Aを押せばいいだけ

◆ボムをBで持ち上げて、もう1度Bで投げるぞ。投げる距離はスティックで変えられるぞ

◆ボムを持ったらAボタン連打でボムが膨らむ。爆発力が2倍のためボムになるぞ

ワープポイントへはボムジャンプを使え

ステージにある青い渦巻きマーク。これは、新たなフィールドにつながるワープポイント。ここにある3つのワープポイントに行くには、リモコンボムを上手に積み重ねたボムジャンプを使わないといけない。パズル要素が強いぞ。

◆ボムジャンプを使えば、段差のあるところもひとっ飛びだ

◆それからボムに向かって思い切って飛び込めば、連続ジャンプでたどりつけるぞ

◆こんな風にボムを上手く組み合わせて重ねていこう

GOLD ゴールドカードをゲットしよう ❶

ステージクリアとは、直接は関係ないけど、フィールド上に隠されているゴールドカード。実はたくさん集めるととってもいいことがあるんだ。かなり大変だけど、丹念にフィールドを歩き回って探し集めておこう。

◆空中にあるブロックもリモコンボムを投げてタイミングよく爆発させよう

◆パワーボムを取るには、こんな風にボムをうまく使わなければならない。2重3重のパズルだぞ

◆このカードがある場所にいくにはまずパワーボムを見つけなければいけないぞ

Stage 2

ボンバーマンシリーズでは、敵のボスとの戦いも楽しみのひとつ。爆ボンのボス戦は、置きボム、投げボム、ためボムとすごく多彩な技を使いこなさなければならない。シリウスとの勝負でまずは肩ならしだ！

中ボス、シリウスとの対決だ！

ステージ2ではボンバーマンに協力してくれる謎のキャラ、シリウスとの対決だ。シリウスの攻撃は、ごくごく普通のボム攻撃だけだから、すぐにやっつけてしまえるぞ。もしもシリウスのボムキックに当たって、ボンバーマンがピヨピヨしてしまったら、3Dスティックをぐるぐる回して回復させよう。

◆ボンバーマンの力を試すために戦いを挑むシリウスなのだ

◆シリウスの攻撃は、シンプルなボム攻撃だ。ただしボムキックには注意しろ！

◆ボンバーマンの力を認めるとエールを送って去ってゆくシリウス

攻略のへそ シリウスの倒し方！

このシリウス、倒すだけなら簡単。どんなボム攻撃でも当たってくれる。だからこれからの中ボス戦に、役立つように色々な技でやっつけてみよう。ボムキックやボム投げで気絶させたり、ためボムの爆風に巻き込んだり、色々な技を試してみるんだ。

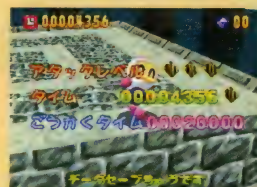
◆こちらが動かなければシリウスも攻撃してこない

◆さらにためボムを作ってボム投げに挑戦だ

◆そこで立ち止まって狙いを定めてボムキックをお見舞いしてみよう

GOLD ゴールドカードをゲットしよう❷

中ボス戦でも、ゴールドカードが出現するぞ。シリウスとの戦いでは、ためボムを当てて気絶させる、ためボムでダメージを与える、などでカードが手に入る。的確にダメージを与えないとカードをゲットする前にシリウスが退散するので注意しよう。

◆まずはためボムを作って投げ当てよう。気絶させればカードをいただきだ

◆上手く攻めれば5枚のゴールドカードをゲットできるはずだ

◆さらにためボムの爆風を当てれば1枚ゲット！

ゲームの進め方その１　謎の紋章を探そう！

ここでは、フィールドにある宝石をゲットすればステージクリアだ。しかしステージによってクリアの仕方はいろいろだ。唯一、全てのステージに共通しているのが、右に見える赤と黒の紋章だ。新しいステージに入ったら、まずこの紋章を探そう。この紋章があるところのすぐ近くに、ステージクリアにつながるカギが必ずあるからだ。さあ、ステージクリア目指して、この紋章探しから始めよう。

グリーンガーデン

Stage 3

美しい水路にかこまれたこのステージ。水面に写りこんだ景色は、古代遺跡のまっただ中にたたずんでいるような気持ちになるぞ。クリアするだけならわりとカンタンなステージだけど、隅々まで歩くには、頭を使わなければならない、謎解きの多いステージだ。

いたずらこぞうと追いかけっこだ！

ステージに入るといきなり青い宝石をゲット！と思いきや、へんな鳥が宝石をもっていってしまう。このいたずらな鳥と宝石をめぐって追いかけっこをするようだ。隠されたワープポイントを見つけなければ、クリアはできないぞ。

ステージに入るといきなり青い宝石が置いてある。クリアだ！そんなことはないんだよね

こんな高いところまで宝石をもっていくいたずらこぞう。何回おっかけっこするの？

ワープポイントを探し出せ。ためボムを使えばこんな壁も壊せるようになるぞ

ワープゾーンへはこうやっていこう

クリアのためにはワープがとっても大事。Cボタンを使ってワープポイントを探し出そう。それでも見つからなければ、ためボムやパワーボムで周りを壊してみること。隠されたワープポイントが出てくるぞ。

この青い渦巻きもようがワープポイント。別のフィールドにいけるようになるぞ

壁に隠れてワープポイントなど見えないこの場所も

視点を変えて後ろから見れば、ワープポイントがこのとおり丸見えだ

GOLD ゴールドカードをゲットしよう ③

フィールド上に隠されているゴールドカードは3つ。水路の迷路の奥に1つ。ワープしていけるフィールドの中に2つあるぞ。とくに最後の2つは、見つけにかったり、ボムジャンプをうまく使わないといけない所にあるぞ。がんばろう！

ボム投げでしかこわせないこのブロックの中にカードが1枚あるぞ

塔の脇からつきでている左のブロックにも隠れているかも？

ボムジャンプを上手く使って水路を超えよう。この先のブロックにあるぞ

ワープするには頭とボムを使うのだ！

水路に挟まれたワープポイント。多くのひとがここへの行き方に困るはず。そこでちょっと謎解きしよう。まず上にいくためにリモコンボムを用意して、水路ぎりぎりにためボムを2つ重ねておくのだ。そして上からダイブすれば…。ボムジャンプでたどりつけるぞ。

まずは上にいくためのボムをリモコンボムを仕掛けておいて・・・

こんな風にためボムを水路のぎりぎりではみ出すように、2つ重ねて置いておこう

上についたら慎重に下のボムの位置を確かめ、そしてひねりをいれた？ジャンプをしよう

グリーンリゾート　ザコキャラの皆さんご紹介

レッド

全ワールドに出現。触れても、気絶だけなので恐くないぞ

ブルー

全ワールドに出現。触れると一発死なので気をつけよう

フレアバード

目立った攻撃はしない。ただ空を飛んでいるやつなのだ

トーテム

触っても気絶するだけの安心キャラ。ほっといてもかまわないぞ

Stage 4

各ワールドの最後は、迫力あるボスたちとのタイマン勝負だ。まずは空飛ぶドラゴが待っているぞ。雲の上にかかる橋の、その遥か上を大きな翼で風を切って飛び回るドラゴは、数いるボスの中でも圧巻もの。よくこんなの作れたなってハドソンさんに感謝しちゃうほどすごい奴だ。

圧巻！火炎翼竜ドラゴ!!

口からの炎で焼きつくし、はたまた鋭いくちばしで噛みついてくるボスのドラゴ。どちらも一撃食らうとボンバーマンはあの世行き。また空を自由に舞えるので、ボンバーマンの攻撃をなかなかよせつけない。憎いやつだけど、大きな翼で風を切り、空を舞う姿はすごい圧巻だぞ。

◆狭い足場のボンバーマンに情け容赦なく火炎攻撃。あっちっちだぞ

◆息をごくごくっと飲ませるほどの迫力あるシーンが登場から続くのだ

◆火炎攻撃と思いきや今度はいきなり噛みつくドラゴ。このフェイント攻撃はよけづらいんだ

攻略のへそ ドラゴはこうやって倒せ！

ドラゴを倒すには、体にボムをお見舞いすればいい。しかし空を飛んでいる時には、ボムを投げても届かない。だからドラゴが攻撃しに近づいた時を狙ってためボムを食らわせよう。早くドラゴの攻撃パターンを覚えて、ドラゴの攻撃を見切ることが大事だぞ。

◆ファイアーブレスをかわせば隙だらけのドラゴ。ためボムをお腹にヒットさせよう

◆画面横に表示してあるハートがなくなれば、ドラゴを退治できるのだ。がんばれ！

GOLD ゴールドカードをゲットしよう④

1

ドラゴを上手く攻撃すればゴールドカードをゲットできる。ただしドラゴの体の4つの箇所を正確にためボムで攻撃しないとダメだぞ。

2

ドラゴのファイアーブレスを避けてから、左右の翼をためボムで攻撃だ。ボムが上手く当たれば、翼が黒こげになってカードをゲットだ。

3

もうひとつは頭。ドラゴのドラゴンファング攻撃を待とう。噛みつこうと頭を下げてきた時に、ためボムを当てれば、ゲットできるはず。

4

最後のゴールドカードはドラゴのしっぽだ。ドラゴが橋の下をくぐろうとしている時にタイミングを計ってためボムを投げ爆発させよう。

爆ボンバーマン！大！大！大攻略！

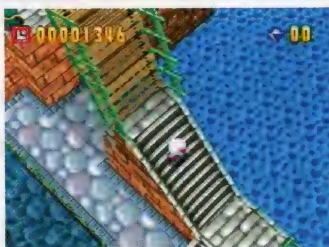
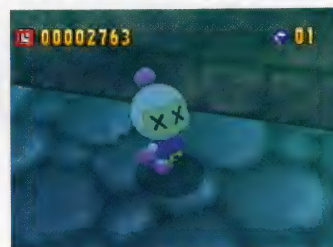
ブルーリゾート

Stage1

グリーンガーデンをクリアしたら、次はここブルーリゾートに挑戦してみよう。ここもボムを使った謎解きがメインのステージだぞ。ためボムやボムタワーといった新技が使えればクリアできるはず。さすがに中ボス戦やボス戦はむずくなってくるけどね。

ボムで道なき道も作ってしまおう

ステージを歩き回るとすぐにあの謎の紋章が書き込まれた橋に気づくはず。でもこの橋、ためボムの爆風でもびくともしないから、どこかに仕掛けがあるはずだ。ステージの途中にも橋や水路がボンバーマンの行く手をふさいでるぞ。ボムを使って道を作りながら進んでいこう。

↑すぐに見つかるあの謎の紋章。でもこの橋はためボムでも、びくともしない。どうしよう？

↑橋が上がっていて通れない。どうしたらいいのだろう？もうみんな知っているよね！

↑水の中に落ちたらこんなんなります。水をなくすために、ボムと頭を使うのだ

新技を使えばクリアもカンタンだ

クリアのためには、まずドカンドカンとボンバーマンを狙っている大砲をためボムで壊しておこう。一段高いところにある大砲は、ボムタワーで爆破だ。上がっている橋もためボムを使えばいい。そして行く手を阻む水は近くの青いスイッチを押せばなくなるぞ。

↑こんな風に上がっている木の橋は、ためボムを使えば渡れるようになるぞ

↑近くにある青いスイッチを押してみよう。水がなくなって通れるようになるぞ

↑そして見つけたあの紋章。先にあるのはどうやらスイッチかも？押してみよう。ポチッとね

リモコンボムは確実にゲットしよう

数あるアイテムの中でも重要なのがこのリモコンボム。持っていれば、ボムジャンプやタワーボムといった技が使える上に、敵キャラを倒すのも安全で楽になるからだ。リモコンアイテムの出現場所はいつも同じなので必ずゲットしよう。

←リモコンボムアイテムだけはいつも同じところでゲットできるぞ

←ボム投げが届かない対岸の橋もこうやって高くボムを積みあげれば・・・

←ボムジャンプを使えば段差のあるところでもゆけるようになるぞ

GOLD ゴールドカードをゲットしよう ⑤

このステージのゴールドカードはそんなに難しくないぞ。一度ステージをクリアしてから、探しに来ればすぐ見つけられるはず。カードをゲットしたら、ステージもクリアしよう。でないとせっかくのカードデータがセーブがされないぞ。

←こんな細い道の先にあるソフトブロックを壊すときには自爆しないように気をつけてね

←敵を30匹やっつけてもゴールドカードが出て来るぞ

←大砲を壊してもでてくるカード。用意周到ボムジャンプでゲットだ

Stage 2

この中ボスカペラ戦から、だんだん戦いが厳しいものに感じるはず。ステージ中央の一本柱が、カペラとの勝負をいっそう難しいものにしているぞ。たったこれだけのことなのに、よく考えて作ってあるステージだ。

炎の手裏剣!! 残虐！ カペラ!!

この中ボス、カペラはかなり手ごわいぞ。通常のボム攻撃に加えて、炎の手裏剣攻撃がきついんだ。一度に3方に放たれる手裏剣は当たると一発死にだし、ボムをおきすぎるとボムの誘爆を誘うからだ。やっかいな敵だぞ!

◆燃えている手裏剣はよけたと思っても置いたボムやためボムに火をつけるぞ

◆いきなり空中に舞い上がり手裏剣をはなつカペラ。てごわいぞ

◆柱の後ろからの手裏剣攻撃。どこからかわかりづらい。右か左かどっちだ?

攻略のへそ カペラの倒し方

炎の手裏剣は、発火したところ以外は、実は当たっても死なないぞ。だからカペラの近くに立てば手裏剣攻撃も恐くはない。そしてカペラの攻撃が終わったのを狙って、ボムキックで気絶させたり、周りにボムをばらまいてドカーンとやっちゃおう。

◆余裕があったら、ためボムを使ってみよう

◆カペラとの間合をつめよう。炎の手裏剣も恐くはないぞ

◆大きな爆風でダメージを与えることができるぞ

GOLD ゴールドカードをゲットしよう⑥

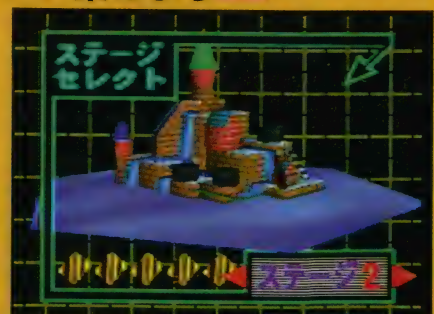
カペラからゴールドカードを奪うのは、なれないとかなり難しいぞ。きついカペラの手裏剣攻撃をかいくぐって、ためボムで気絶させなければならないからだ。避けきれないとためボムが手裏剣の炎でドカーンとなっちゃう。手に汗にぎる戦いだ。

◆そしてためボムの爆風でもカードをゲットだ。5つ集められるかな?

◆ためボムを当てればゴールドカードが出てくるぞ

◆ボンバーマンの攻撃にひざまずくカペラ。君はどうかな

ゲームの進め方その2　カードを5つ、集めよう

ゴールドカードは各ステージに5つずつ隠されている。各ワールドのステージ1とステージ3では、フィールド内に3つ、敵キャラを30匹やっつけると1つ、制限タイム内にステージクリアすれば1つが出てくる合計5つだ。ステージ2とステージ4では、中ボスとボス戦で4つのカード、制限タイム内にステージクリアすることで1つの、これまた合計5つのカードを集めることができるんだ。がんばってゴールドカード、ゲットだぜ！（ゲームが違うって？）

ブルーリゾート
Stage 3

ブルーリゾートと名前は優雅なこのステージ。しかしその実体は気の抜けない危険なステージだ。大砲や敵など物騒なものは、全て壊しちゃおう。そうすれば、ゆったり静かな時間のながれる場所になるぞ。

大砲を壊して進め！ボンバーマン

ステージに入るといきなり大砲の乱れ打ちがボンバーマンを狙ってくるぞ。当たらないように、地面に映る弾の影に注意して進んでいこう。そして大砲の近くにきたらためボムでぶっこわせ。そしたら後が楽になるぞ。

↑ステージに入ったとたん大砲の歓迎だ。ぼやぼやしてるとあっと言う間に死んじゃうことも

↑橋や水路はもうへっちゃらだ。ためボムで難なくクリアーできるはず

↑水をなくすには、ボムを使っても無駄なこと。そのためには頭を使え！

クリアのヒントはシリウスにもらおう

ステージ1と同じ方法で橋をおとし、水門のスイッチを踏んでゆけばあの謎の紋章の前まではすぐたどりつけるはず。そこから先はシリウスにヒントをもらってみよう。女神像に流れ込んでいた水路を元に戻せばいいようだぞ。

↑こんなところに立っているシリウス。謎解きのヒントをくれるぞ

↑やはりかぎとなるのはこの紋章だ。どれどれパワーボムで試してみっか

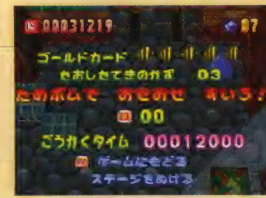
↑これがシリウスの言っていた女神像。水をいれる仕掛けをさがすんだ

GOLD ゴールドカードをゲットしよう ❼

ここの3つのゴールドカードは、ステージの花壇の中に全て隠されている。水路のスイッチを踏んでしまった後ではゆけない所もあるので注意が必要だ。あとは制限時間内にクリアすれば1つ、30匹の敵キャラをやっつければもう1つでてくるぞ。

↑ゴールドカード3つはこの花壇の中にあるんだ。見つけたら全部壊してみよう

↑大砲や敵キャラも壊しておこう。カード集めに集中しているとやられることもあるからね

ゴールドカード
たおしたてきのかず 03
ためボムで あきおせ すいろ！
00
ごうかくタイム 00012000
ゲームにもどる
ステージをぬける

↑制限時間は各ステージごとに異なるぞ。ステージの始めに要チェックだ！

威力は2倍のパワーボム！爽快な爆風を楽しもう

ステージにあるアイテムの中で是非取りたいのがパワーボム。ためボムと同じ威力をもち、パワーためボムにした時の破壊力は抜群。ボンバーマン伝統のスカッとする気分が味わえるぞ。うざったいザコキャラもこれがあると爽快なお友達に見えてくるはず。

↑ためボムでしか倒れないはずのこの橋も…。パワーボムならカンタンに倒れるぞ

↑こんな大砲も、リモコンのためボムにしなくても、こんな風にボムタワーで壊せるぞ！

↑ふつうのボムでは2回攻撃しなくてはならないこのザコもパワーボムなら一発だ！

ブルーリゾート　ザコキャラの皆さんご紹介

ザ・ガード

↑アルタイルの部下で銃をぶっ放してくる。一発死なので注意

ギョッピー

↑2本足で歩けるお魚さん。近づくと怒って追いかけてくるぞ

テフテフ

↑このワールドに住んで、平和に飛んでいるチョウチョなのだ

プニプニ

↑何をするわけでもなくステージを漂ってるとぼけたキャラだ

ブルーリゾート

Stage 4

ブルーリゾートのボスはこのリバイア。ステージは秘密の地下運河を感じさせる水路だ。どうやらリバイアはこの水路の主のよう。迫力あるリバイアのいくつかの攻撃の中でも、ソニック&つなみの連続攻撃は、かなりキツイ。ボスらしくダイナミックでヘビーな攻撃だぞ。

襲撃！怪魚リバイア!!

狭い水路の中、いかだに乗ったボンバーマンを襲うのは、アンコウのような触手をもった怪魚リバイアだ。水中を移動し、前後から攻撃するかと思えば、いきなり空高く飛び上がって、ソニック&つなみの連続攻撃。これには、みんなも何度も苦汁をなめさせられるぞ。

◆触手によるびったん攻撃！食らうとぺしゃんこにされちゃうぞ

◆ボンバーマンの後ろに回って水しぶき攻撃。当たるとピヨってしまうのだ

◆さらに恐怖の連続攻撃！ソニックのあとにくる津波がとってもキツイぞ

攻略のへそ リバイアはこうやって倒せ！

リバイアの攻撃でいちばんキツイのがソニック&つなみ攻撃だ。いかだを切り裂いたすぐ後に、つなみが迫って来てボンバーマンを飲み込んでしまう。慣れないうちは、ソニック&つなみ攻撃が来る前にためボムをお見舞いして、早めに勝負を決めてしまおう。

◆リバイアの体に爆風を当てれば、ダメージを与えることができるのだ。わりとカンタン

◆つなみ攻撃が最大の難関。タイミングよく前に進め。でないとつなみの泡になちゃうぞ

GOLD ゴールドカードをゲットしよう ⑧

1

リバイアからゴールドカードをゲットするのは、かなりの腕前が必要。まず水しぶき攻撃を避けながら、尾びれにためボムをぶち当てよう。

2

次は、リバイアのびったん攻撃をかわして、タイミングよく口の中にためボムを投げ込もう。口の中で爆発すればカードをゲットだ。

3

びったん攻撃に使う触手も狙いどころだ。ここはいつでも攻撃できるし、爆風の当たる範囲も大きいので簡単にゲットできるはず。

4

最後は、ソニック&つなみ攻撃に耐えることでゲットできる。ボンバーマンの乗るいかだが最後の1本になるまでガマンしよう。

爆ボンバーマン！大！大！大攻略！

レッドマウンテン

Stage1

そろそろステージクリアが難しくなってくるぞ。このレッドマウンテンなんかは、かなりつらい。細い細い道、危ない敵キャラ、降り注ぐ火山弾などデンジャラスなことといっぱいだ。アクション要素が盛りだくさんのステージになってきたぞ。

デンジャラスステージを歩こう

ここはただ歩くだけでもデンジャラス。ボンバーマンがやっと一人通れる位の狭い道に、火山弾や敵キャラ、そして地響きなど、気を抜いたらあっと言う間に死んじゃうトラップが待っている。気を引き締めて歩くべし。

◆空から降り注ぐ火山弾、うごめくザコキャラ、がけの下は溶岩の海。超でんじゃらす！

◆こんな所を通るなら、上だけでなく下にも注意！溶岩弾が吹き上がってくるぞ！

◆ここでも火山弾が下からはじけ飛ぶ。タイミングをよく計ってから渡るんだ

敵とトラップどちらにも気をつけよう

ゴールである謎の紋章のところまで、無事にたどりつくためには、とくに右の敵キャラに注意しよう。ヘタに当たったりすると気絶して、炎でやられてしまうからだ。紋章を前に、最後の謎解きは、火山弾をかいくぐりながらの、しびれるアクションが必要だぞ。

◆このキャラ、WANTED！ヘタにボムを置くと誘爆させせられるぞ！気をつけろ！

◆ステージをやっとのことで進んでいくとあの紋章がでてくる。でも下の足場は切れてるぞ

◆道はないし、下から火山弾がはじけ飛ぶ。どうやら3つのレバーが怪しいけれど･･･

3つの隠し部屋に入ってみよう

ここには、3つの隠し部屋がある。だけど、この部屋のドアはパワーボムでしか壊せない。パワーボムはステージの奥にあって、危険な道をわざわざ戻ってこなきゃいけないんだ。とってもシビアな構成だぞ～。

◆スタート後すぐわかるこの隠し部屋への扉は、パワーボムでしか壊せないのだ

◆危険な道を何とかもどってきたら、こんなところにも隠し部屋だ。でもどうやって…

◆ゴール間近でやっとパワーボムをゲットできるのだ

GOLD ゴールドカードをゲットしよう⑨

このステージのゴールドカードは、色々な場所に隠されているので難かしい。3つある隠し部屋の中だったり、ためボムを使って道を作って進む所にあったり、あの憎い敵キャラが守っている所だったりと、集めるはちょっと大変だぞ。

◆ゴールドカードは欲しくても、こいつには近よりたくないんだよね～

◆この茶色の岩をためボムで倒せば新たな道ができるのだ

◆隠し部屋の中は、とっても暗いので、始めにボムで明るくしよう

Stage 2

この中ボスハウトは、自ら緑色のショックバリアーを張って、ボンバーマンを溶岩の海に投げ落とす。わかっているのに、角に追い込まれてからやられた日には、じだんだを100回踏むくらい悔しいぞ。

ショックバリアをまとう！ハウト見参！

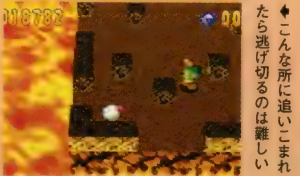
ステージ1に続いて、この中ボス、ハウトの攻撃もすさまじいぞ。緑のショックバリアでボンバーマンを気絶させておいて、溶岩の海に投げ込む情け容赦なしのハウト。さらにボムキックでボンバーマンの足をすくったりするんだ。果たして君は勝てるのか？

◆ピヨったボンバーマンを持ち上げて、溶岩の海へぽいっとやられる。あっという間だ！

◆ハウトのショックバリア攻撃！緑のバリアでボンをピヨらせて

◆さらにボムキックといった攻撃もみせるハウトだ。きびし〜

攻略のヘそ　ハウトの倒しかた

ショックバリアに巻き込まれてピヨったら、生き延びるのはかなり難しい。だから爆風に巻き込まれないようにまず距離をとろう。その上でボムをまき散らしておけば、ハウトがかってにボムに突っ込んできてくれる。頭が弱いのがハウトの弱点だ。

◆こんな所に追いこまれたら逃げ切るのは難しい

◆ピヨッたらスティックを回せば気がつくぞ

◆壁際で迷うハウト。その隙にスティックを回せ！

GOLD　ゴールドカードをゲットしよう⑩

ハウトのショックバリアにわざと当たればカードがでる。投げ捨てられる前にスティックを急いで回して、ピヨピヨ状態から復帰しよう。あとはバリアを避けつつためボムで応戦だ。2つのカードをゲットできるぞ。

◆バリアに当たればゲット。投げ捨てられないよう注意！

◆ためボムの爆風でハウトにダメージ。これで1つゲット

◆ためボムをうまくハウトに投げ当てればカードゲット

ゲームの進め方その３　ゴールドカードを集めると？

ゴールドカードを集めるためには、何度も何度もくまなくステージを探し歩かなければならないし、ボス戦では命を削るような戦い方をしたりと、その苦労はかなりなもの。そんな苦労したくないという人もいるかもしれない。でも後できっといいことがあるので、ひとつのステージに5つずつあるゴールドカードは、全て集めてみよう。何がおこるかはお・た・の・し・み。いや〜ん、まいっちんぐ（何じゃそりゃ）。

レッドマウンテン

Stage 3

ステージ3ではさらにトラップが厳しくなるぞ。落ちたら一巻のおわりの溶岩の海の上、せまーいトロッコ道を歩く恐怖。コントローラを握る手はもうびや汗びっしょりだ。そこに迫りくるトロッコの音。チョーキビシー！

道は1本。トロッコの線路だけ

ここの謎解きはそれほど難しくないぞ。くねくね曲がる狭いトロッコの線路の上を無事に進めば、例の紋章の近くまでいけるからだ。謎解きよりもはらはらどきどきのアクションが大切になっているステージなのだ。

◆慣れないうちは、ポーズをかけて、カメラをCボタンで切り換えながら進もう

◆でもあまりに遅いと敵キャラの襲撃をうけるぞ。こんな時は逃げるが勝ちだ！

◆このトゲトゲはスイッチひとつでなくなるのだ。しかけは近くにあるぞ。よく探そう！

タイムアタックではショートカットを使え

このステージ、まともに歩いてたら、制限タイム内でクリアするのは難しい。だから制限タイムのカードを狙う時は、線路から線路へのショートカットを使おう。ちょっと勇気がいるけどタイムを短縮できるぞ。

◆まともにいくとスイッチを押したりしてる間に制限タイムが過ぎてしまう

◆かなりのショートカットになるぞ。これなら制限タイムも楽々クリアできそう

◆この線路の下のクロスするトロッコ線路に飛び降りてみよう

GOLD ゴールドカードをゲットしよう ⑪

カードの場所を1つ教えておこう。それはシリウスの近くの線路の上にあるぞ。でも単にボムでハコを壊しても、カードは溶岩の海に落ちてしまうのだ。ゲットするためには、リモコンボムと頭を使う必要があるぞ。

◆トゲトゲの中にもカードがあるぞ。ちゃんと謎解きスイッチを探すんだ

◆シリウスの近くの線路、この木の上のハコにゴールドカードが隠れているぞ

◆ポジションはこんな感じだ。あとはリモコンボムを投げてドカンといこう

憎いアン畜生はためボムでドカン

トロッコでボンバーマンの命を狙らう憎い敵キャラ。ふつうのボムでは、やっつけられないけれど、ためボムなら吹っ飛ばせるゾ。今まで落とされた恨みをはらすべく、ためボムでやっつけよう。リモコンがあればなお爽快だ。この快感がやめられないんだよね。

◆ボムではやっつけられないこのトロッコ野郎。逃げるしかないのか？

◆ためボムやパワーボムならばやっつけられるぞ。線路に置きまくるのだ

◆爆弾につっこんでくるトロッコ野郎。ドカンとやって気持ちいい〜ぞ！

レッドマウンテン　ザコキャラの皆さんご紹介

ロック

◆要注意キャラ。火を吐いて ボムの誘爆をひきおこすぞ

ピック

◆ボムでは、2回当てないと死なないぞ。一発死するので注意

ピック

◆トロッコに乗ったピック。ためボムならやっつけられるぞ

コウモリン

◆元々レッドマウンテンに住んでいる。おとなしく飛ぶだけだぞ

Stage 4

レッドマウンテンのラスボスは、ハウトの乗った採掘メカ、スプリガン。登場シーンから心臓が止まるほどの迫力で、その攻撃はすさまじすぎ。丸いステージを活かした多彩な攻撃は、やられてもなんだか満足してしまうほどのすさまじさ。爆ボンバーマンのオススメステージだぞ。

レッドマウンテン

爆BOMBERMAN

剛腕スプリガン!!

ここのボス、スプリガンの攻撃はものすごく厳しい。20回くらい死んじゃうほど激しい。そのすさまじい攻撃は動かない画面写真なんかじゃ伝えきれない。絶対にいちどは本物で遊んでみてほしいぞ。スプリガンに30回はやられたやつが保証するすごい迫力の攻撃だ。

↑まずは高速メガトンパンチでボンバーマンをぺしゃんこにしてピヨらせ

←レーザー攻撃で真っ黒こげにしてしまう！

↑ハイパーラリアットは、腕の隙間に逃げ込むのだ。攻撃を見切るんだ

スプリガン

攻略のへそ　スプリガンはこうやって倒せ！

まずはスプリガンの攻撃を避けることに全神経を集中しよう。それができたなら、やっつけるのは簡単なはず。だからなによりも圧倒的なスプリガンの攻撃から逃げることだけを考えよう。これがこのスプリガンの攻略のへそだ。

↑次々と繰り出されるスプリガンの攻撃。まずは逃げ切ることに全力をだそう！

↑ハイパーラリアットは腕の隙間に逃げ込むのだ。攻撃を見切れるようになったなら…

GOLD ゴールドカードをゲットしよう⑫

1

スプリガンの繰り出す攻撃の半分がその両腕から。きつい攻撃をかわすためにも、カードのためにもまずは両腕をためボムで壊そう！

2

メガトンパンチ&ビーム攻撃を避ければ攻撃のチャンスだ。ためボムを両腕に食らわせて、2つのゴールドカードをゲットしよう。

3

両腕をなくしたスプリガンは溶岩の海に潜ってレーザービーム攻撃。これをまたまた避けてから、頭に一発ためボムをプレゼントだ。

4

最後は操縦席のハウトを狙おう。まず頭にためボムを当ててピヨらせてからハウトにボムをプレゼント。4枚目のカードをゲットできるぞ。

ホワイトアイス

Stage1

雪山に仕掛けられた数々のトラップがボンバーマンの行く手を阻むホワイトアイス。謎解きあり、トラップありの難解なステージだ。でも雪山のトラップはアイデアいっぱい。だから一度くらいは、やられてみるのもいいかもね。

山頂のリフトのスイッチを探し出せ

雪山を上に上に登っていけば、目にすることができるリフト。これを動かすためのスイッチを探して、ステージ内を探検しよう。雪崩や吹雪といった雪山ならではのトラップには一苦労するはず。

◆このリフトにも謎の紋章。ステージのどこかにあるスイッチを探しだすんだ

◆敵キャラのこのウサギは、やっつけるとハートをくれる。かわいいけど退治しておこう

◆マナー知らずのスノーボーダー。3人一組で滑りおりてくるぞ。取りあえずは逃げること

リフトのスイッチを探すには？

リフトのスイッチはちょっと見え難いところにあるぞ。Cボタンで視点を変えて探してみよう。ほら家の影にこんなものが。じゃまなおうちは、ためボムで爆破しよう。そうすれば屋根をこえてスイッチを踏めるのだ。あとはリフトのとこまで行くだけだ。

◆大きな大きな山小屋があってなんにも見つからないけれど、視点を変えてみると・・・

◆スイッチ発見！この山小屋はごめんなさいして、ためボムでドカーン！と壊しちゃえ

◆屋根の上を乗り越えてスイッチに到着。リフトがうごきだしたようだ

雪山のトラップはオツなもの

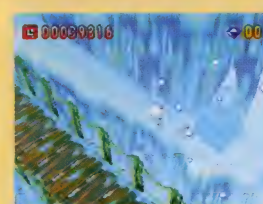
滑る、落ちる、といった雪のステージにありがちなトラップのほかに、なだれ、吹雪といったユニークなアイデアのトラップがいっぱい。だから1回くらいは引っかかるのも悪くないかも。1回くらいはね。

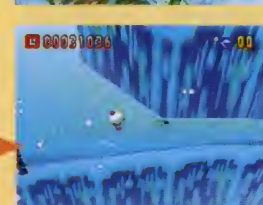
◆雪に足をとられて操作しにくくなる上にザコキャラスノーマンの攻撃だ

◆ボムを置きすぎると雪崩が発生。間一髪脱出できたボンバーマン。ほっと一息だ！

◆吹雪は風で前に進めない。それどころか油断すると谷底に落とされちゃうぞ

GOLD ゴールドカードをゲットしよう⑬

ここのゴールドカードは、いかにもそれっぽいところに隠されていて、探しだすのはわけないはず。しかし吹雪や狭い足場のなかでは一歩間違えるとあっと言うまにあの世ゆきだ。カードが目の前にある時は、慎重になったほうがいいぞ。

◆近くにボムを置くと吹雪で逃げられないこともあるぞ。あぶない！自爆しちゃう！

◆細い雪道の先にあるブロック。たどりつくのもひやひやもの

◆だから慎重に。遠くからボムキックしよう。自爆せずにすむぞ

Stage 2

ホワイトアイスの中ボスは、特にかっちょいいコスチュームと登場シーンが印象的なレグルス。爆ボンバーマンをクリアするとなぜこんなにかちょいいのかわかるはず。むむ、新たなライバルの予感がするぞ。

かなりかっちょいいレグルス参上！

4人いる中ボスのなかでもっともかっちょいいのがこのレグルス。登場シーンのカメラワークが最高にいい。そして攻撃もスマート。ダッシュアタックで気絶させておいて、居合いぎりだ。やられてもなんだか納得しちゃうキャラかもね？

◆登場シーンのうまいカメラワークは、さらにレグルスをかっちょよく見せる

◆いきなり黄色く光って、ダッシュしてくる。スピードに乗ってボンバーマンに体当たりだ

◆ピヨったところを居合い切りだ。スマートな攻撃方法でかっちょいいぞ

攻略のへそ レグルスの倒し方

ダッシュ＆居合い切り攻撃は、引っかかったら脱出不可能。一度はくらってもいいようにハートアイテムを取っておきたい。あとはなるべく離れて戦うのだ。ダッシュ＆居合い切り攻撃は要注意だ。

◆ハートアイテムを取れば、一度はやられても大丈夫だ。必ず取るようにしよう

◆ボムキックで遠くから攻めるのも安全な攻撃法だ

◆ためボムが遅いとダッシュアタックが来るぞ！

GOLD ゴールドカードをゲットしよう ⑭

ボムでハウトの足を止めるのは効果的、さらにハウトがダッシュ中にボムキックを食らわせればゴールドカードがゲットできるぞ。あとはいつものためボム攻撃で残りのカードを頂戴しよう。

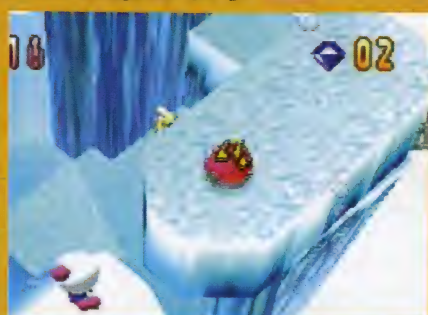
◆ダッシュしてくる正面からボムキックをお見舞いしよう。カードゲットだ！

◆ためボムを当ててピヨらせれば、カードがでてくるぞ

◆残りはためボムをお見舞いしてやろう。カードをゲットできるはず

ゲームの進め方４　？マークのアイテムも集めよう

ステージの中で、集めなければならないのは、ゴールドカードだけではないぞ。プレイしていくうちに、なんだかよくわからないけど？マークのついたアイテムが沢山あるのに気がつくはず。ストーリーモードではこれを取っても、特にいいことがあるわけじゃないけど、いちおう集めておくと別のモードでいいことがあるんだよね。はたしてどこで何がおこるのか？ 詳しくは85ページを見て頂戴ませませ〜。

ホワイトアイス

Stage 3

雪山から一転して氷のステージだ。下が透き通って見える氷を生かした演出は、スリル満点で涙がでるくらいだ。プログラマーさんの工夫のたまものお礼ものだ。だから少しくらい操作が難しくなってもありがたく遊ぼう。ドキドキはらはらする美しいステージだぞ。

またまたスイッチを探すのだ

ここでもリフトのスイッチを探してステージを歩き回るのだ。ツルツルすべる氷の上にはやっかいな敵がいっぱい。急がずに、ボムキックを使って1匹ずつやっつけよう。そしてゆっくりじっくりドキハラして楽しもう。

↑氷の上はやっぱりツルツルすべります。もちろん落ちたら終わりだぞ

↑かわいい顔してダイビングタックルかましてボンを突き落とそうとするキャラもいるぞ！

↑さらにこんな氷の滑り台もあるぞ。ところどころに穴があいて落ちそやなー

初めて見る、ボンバーマンの足のうら！

このステージの圧巻は、なんと言っても氷の下からこの視点でボンバーマンを操作すること。画面の上下が逆になるから、歩くだけで難しいし、初めて見るボンの足のうらは、なんだかドキドキだぞ。

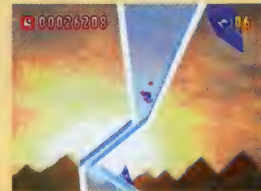
◆今までのボンバーマンでは絶対なかったこの視点

◆視点が変わると操作もボムも格段に難しくなるぞ

◆ボンちゃんのかわいい足のうら。でもちょっと恥ずかしい

GOLD ゴールドカードをゲットしよう ⑮

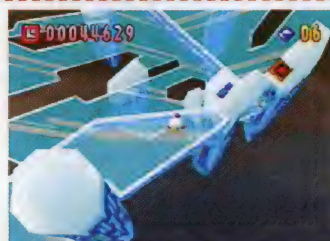
あるところはわかっているのにうまく取れない。そんな悔しい思いをするのがこのステージのゴールドカード。氷を透かしての操作で、足場のすごく狭いところを歩かなければいけない。そんなところばっかりにカードがあるんだよね。

◆この木を壊せばアイテムがでてくるけれど、狭いから、爆風の巻き添えになっちゃうよ

◆こんなぎりぎりのところを操作する緊張感。ドキドキがたまらないんだよね

◆30匹の敵キャラも氷を透かして倒すのは至難のわざ。操作を誤れば自爆だぞ

クリアのヒントをシリウスにもらおう

高いところに上がってステージを眺めて見れば、あんなところにスイッチ発見。さてどうやっていくのかな？と悩んだら、いつものようにシリウスにヒントをもらいにいこう。滑り台の高さを利用することを教えてくれるぞ。あとは度胸を決めてレッツゴー。

↑ここでもシリウスにヒントをもらおう。下からのぼれないところにあるって…

↑滑り台の上から視点を変えてながめてみると向こうの上のほうにスイッチがあるぞ

↑すべり落ちるスピードを利用して一気にスイッチまで行こう。コースどりを誤ると落ちるけどね

ホワイトアイス　ザコキャラの皆さんご紹介

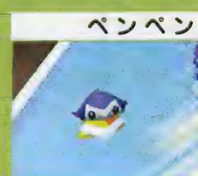
スノボー戦闘員

◆触ると一発死の憎いやつ。その家ごと壊してしまおう

スノーマン

◆ユキだまを投げていたずらしてくるけれど恐くないぞ

ユキウサギ

◆元から住んでる穏和なやつ。やっつけるとハートをくれるぞ

ペンペン

◆ダイビングアタックをしてくる。落とされないように注意しよう

フリージ

◆ボムの爆風で分裂する凍りつけの冷凍ミカンらしいぞ

Stage 4

ホワイトアイスのボスは、クモをモチーフにしたリッパー。しかしその攻撃(こうげき)は、むしろ狂(くる)ったかまきりのよう。スパっとさくさく切(き)り刻(きざ)まれる。でも奈落(ならく)落(お)としなんかで、やっぱりクモだとわかるんだよね。

ホワイトアイス

切(き)り裂(さ)き魔(ま)、リッパー出現(しゅつげん)!!

ホワイトアイスのボスリッパー。こいつもまたまた手強(てごわ)いぞ。リッパーの武器(ぶき)は鋭(するど)いカッターになっている2本の前脚(まえあし)。油断(ゆだん)してリッパーの間合(まあ)いに入(お)るとあっと言(い)う間(ま)に切(き)り裂(さ)き攻撃(こうげき)のヘルスラッシュを頂戴(ちょうだい)しちゃう。これには、何度(なんど)も痛(いた)い目(め)にあうはずだ。死(し)にたくなければ、覚(おぼ)えておこう。

↑切り裂き攻撃のヘルスクラッシュ。一撃でボンバーマンをしとめるぞ

←コグモをまき散らすマイベイビー攻撃。足場が狭くなるからやっかいだ

↑苦しくなると氷の足場を壊してホームグラウンドに引きずり込むぞ

攻略のへそ リッパーはこうやって倒(たお)せ!

鋭(するど)いカッター攻撃(こうげき)を避(よ)けるには、距(きょ)離(り)を取(と)るよりも、むしろリッパーの懐(ふところ)にもぐりこんでしまおう。そうすれば、あの強烈(きょうれつ)なヘルスラッシュは、食(く)らわなくなるぞ。あとはお腹(なか)にためボムをお見舞(みま)いしてやろう。

↑リッパーの切り裂き攻撃をかわすには、懐の影の部分に入ってしまおう。安全なのだ

↑下から腹に向けてためボムを投げ当てよう。大きなダメージを食らわせられるゾ

GOLD ゴールドカードをゲットしよう ⑯

1

リッパーの武器(ぶき)である2本の前脚(まえあし)を狙(ねら)ってみよう。切(き)り裂(さ)き攻撃(こうげき)が終(お)わったところでためボムだ。リッパー自慢(じまん)の前脚(まえあし)がぼろぼろになるぞ。

2

ためボムを投(な)げる時(とき)に気(き)をつけないとボンバーマンも爆風(ばくふう)に巻(ま)き込(こ)まれるぞ。自爆(じばく)するとがっくりするから、リモコンボタンは慎重(しんちょう)に。

3

両足(りょうあし)の次(つぎ)は、カブトをかぶったリッパーの顔(かお)にためボムをお見舞(みま)いだ。カブトが壊(こわ)れて、リッパーの顔(かお)と一緒(いっしょ)にカードが出(で)てくるぞ。

4

最後(さいご)はお腹(なか)に一発(いっぱつ)当(あ)てよう。この網目模様(あみめもよう)のリングに引(ひ)き込(こ)まれても落(お)ち着(つ)いて。たとえ落(お)ちてもシリウスが助(たす)けてくれるからだ。

家族みんなで楽しめる『爆ボンバーマン』のバトルモードを徹底紹介しよう。もちろん４人同時に遊べるので仲良しの友だちが集まれば、爆笑しながら遊べるぞ。これを読めば、お兄ちゃんにも友達にもバトルモードで100連勝！買う前にじっくり読んでトレーニングしておこう。

お楽しみのバトルは２種類 ツープラトンでおもしろさ大爆発!!

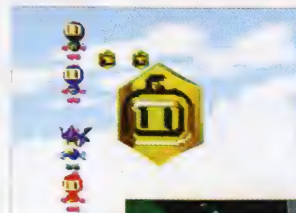
シングルバトルはいつものバトルロイヤル

シングルバトルは、誰もが知っているお馴染みのやつ。ボムの投げ合いや蹴り合いで、壮絶なバトルロイヤルが始まるぞ。3Dになったユニークなステージで、繰り広げられる４人同時対戦は、今までのボンバーマンとは、次元の違う面白さでいっぱいだ。熱くなること間違いなしだぞ！

チームバトルは宝石めぐって協力プレイ

爆ボンバーマンに初お目見えしたのが、このチームバトル。プレイヤーが赤と青の2つのチームに分かれてバトルするんだ。どちらが早くボムで相手の宝石を壊せるかを競うのだ。チームメイトと連携プレイや戦略が勝利のゆくえを左右するひと味違ったバトルが楽しめるモードだぞ。

↑新技を駆使して繰り広げられるこのシングルバトル。ボムの爆風も驚異的で、ハラハラドキドキ感もいっそう増した。スーファミとは次元の違った楽しさだ

↑1人が宝石をもって逃げ、もう1人は攻撃に、そんなチームの戦略が大切になってくるチームバトル。パートナーとの連携が大切になってくるんだ

↑勝負に勝つごとにゴールドメダルのご褒美だ。何回勝負かは、オプションで変えられるぞ

→ラウンドで勝利すれば、楽しいビクトリーマーチが見られるぞ

2つの新システムがバトルをさらに盛り上げる

ボンバーマンは何度死ぬ!?

みそボンシステムに替わって登場した敗者復活システムがこのゴースト。やられたら、スケスケ状態のゴーストになってゲームに復帰できるんだ。恨みをはらすもよし、勝っているやつにまとわりついて足をひっぱるのもいいぞ。復活して勝つことはできないけれど、上手くするとドローゲームで再試合だ。負けてもさみしい思いをせずに最後まで遊べるぞ！

⬆やられたら、すけすけのゴーストで再登場だ！ボムをおけない以外はなんでもできるぞ

⬆うまくすればドローゲームで再試合だ。勝つことはできないけど負けもなくなるぞ

⬆さらに相手にとりついて、操作までできちゃうのだ。ボムの近くに引きこもう

サドンデスでゲームはドキハラに

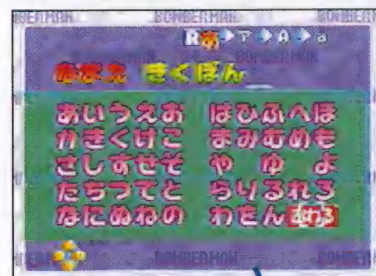
実力伯仲でにらみ合い、いつまでも勝負がつかない、そんなバトルにくぎりをつけるのがこのサドンデスシステム。タイムアップするとステージごとの3つのパターンで、壮絶なジ・エンドが訪れる。いん石でぺしゃんこ、みずびたしであっぷあっぷ、かべでぺしゃんこといったこのサドンデス。バトルをもっとドキドキハラハラするものにしてくれてるぞ。

⬆どこに落ちるかわからないいん石タイプ。最後まで生き残ったほうが勝ちだ

⬆カベはさまれタイプは、ボムの置きすぎに注意しよう。自爆や誘爆でドローゲームになるぞ

⬆だんだん水があがってくるタイプ。有利なポジションをめぐって熾烈な争いになるぞ

楽しいカスタムボンバーマン 自分だけのボンバーマンで友達に差をつけろ！

ストーリーモードの中にでてくる「？」マークのアイテムを集めると楽しく遊べるのがカスタムボンバーマン。ストーリーモードで集めた？アイテムがボンバーマンのオプションパーツとなって身につけることができるんだ。集めたパーツで、カスタムアップしたオリジナルボンバーマンを作ろう。カスタムしたボンバーマンのスタイルはコントローラパックにセーブしておける。そうするとなんとカスタムしたボンバーマンでバトルモードが遊べるようになるんだ。とくにカスタムしたからといって、バトルが強くなるわけではないけれど、みんなと違ったカスタムボンバーマンなら壮絶バトルがいっそう楽しくなるはずだ。君の作ったオリジナルボンバーマンを鼻を高くして友達に自慢しちゃおう。

⬆メインメニューでカスタムボンバーを選べば、オリジナルのボンバーマンが作れるぞ。まずは名前をいれるのだ

⬆まだ？？？が残っていてパーツがないところは、ストーリーモードで？アイテムを集めきっていないからなんだ

⬆コントローラパックにセーブして置けば、カスタムしたボンバーマンでバトルモードが遊べるんだ

⬆あたま、からだ、うで、あしをカスタムだ。かっちょよくするか笑いをとるか、君にかかってるゾ

⬆ちゃんと揃うようもう一度ストーリーモードにチャレンジしよう。でないと変なカッコになっちゃうぞ

⬆カスタムボンバーマンが4人そろうととってもいい感じ。バトルもいっそう面白くなるぞ

さいしょのステージ
サドンデスタイプ／いんせきタイプ

4人のボンバーマンによる壮絶なバトルロイヤルの第1ラウンドは、この「さいしょのステージ」から始まるぞ。段差のない緑の平面にアイテムの入ったソフトブロックがあるシンプルなステージだ。しかしシンプル イズ ベストの言葉どおり、ボム投げ、ボムキックといった基本技を使った奥深いバトルが繰り広げられるのだ。

ボムキックを多用すべし

シンプルなステージだけに全ての技が有効だけど、なかでもボムキックが効くぞ。カベに蹴ったボムは当たって止まるまで惰性で進むので、遠くにいるライバルにも当てることができるからだ。

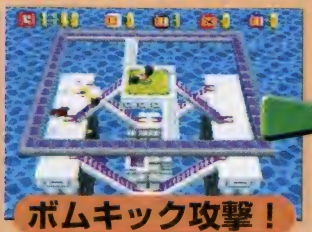
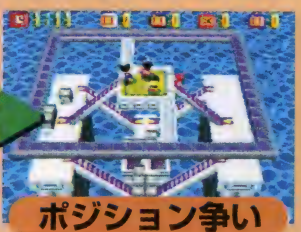
サドンデスはいん石の影を見るべし

ここのサドンデスは、空からいん石が落ちてくるタイプ。このいん石は、全く予測不可能というわけでなくて、わずかに地面に影をおとすからなんとか避けられるはずだ。サドンデスでも生き残ろう！

うえへしたへ
サドンデスタイプ／みずびたしタイプ

ラウンド2はうってかわって、細い道の高低差のある特殊なステージだ。ボンバーマンがひとり通るのがやっとの道幅しかないから、相手と出会うとタイマンのボム勝負が発火するぞ。下から水の上がってくるサドンデスタイプなので上にいたほうが生き残れるけど、下にはパワーアップアイテムがあって…う～ん悩むね。

最後はこの場所をキープすべし

みずびたしタイプのサドンデスになるこのステージ。有利なのがいちばん上段のポジション。中でも中央は、ボムキックで守りやすい所だ。アイテムを取るよりもまずこのポジションを取りにいこう。

中央に陣取っているやつは十字攻撃

中央にポジションをとっているやつがいたら、みんなで攻撃だ。左右からボムキックをお見舞いすれば、避けられずに逃げ出すぞ。または、ためボム投げで追い出してから、ポジションを頂こう。

ピラミッド
サドンデスタイプ／みずびたしタイプ

4人がほぼ同じ位置からスタートするこのステージ。スタートからいきなり、ボム投げ、ボムキックの乱打戦になるぞ。攻撃がはやいボムキックで先制パンチ。気絶している間に外にポイ捨てだ。乱打戦が落ちついたら、いちはやく下に固まっているアイテムをとって、パワーアップしよう。すると戦いがかなり有利になるからだ。

パワーアップして圧勝すべし

ここではボムやファイアを取ってパワーアップしよう。ボムキックやボム投げが弾切れすることなく使えると有利だぞ。ボムキックで気絶させてポイ捨て、ためボムではめ殺しなんてことができるぞ。

最後はこの場所をキープすべし

サドンデスになったら生き残れるのは、ピラミッドのいちばん上。ここは、ボムキックを使えばステージ全てににらみがきくベストポジションだ。ボムバリアとボムキックで最後までここを死守しよう。

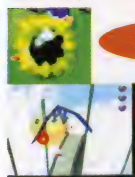
これだけは覚えよう

バトルで勝つために絶対に必要な技はこれ。少なくともこれくらいはちゃんとできなきゃ友達やお兄さんには勝てないぞ。

⬆Bを押しながらAを押せばいきなりボムを持てるぞ。すぐに投げやバリアに利用できるぞ

⬆バトルで効果的なのが、ボムキック。相手からはなれて、早く安全に攻撃できるからだ。

これを使えばもっと楽しいぞ

ボムの威力が大きければ、戦いはとっても有利になるぞ。ファイアやためボム、パワーボムを使えば、一気にかたをつけられるぞ

ためボム

⬆ボムの爆風を増すのがためボム。通常の2倍の威力がある。一発逆転も狙えるぞ

パワーボム

⬆このアイテムがでてきたら必ずゲットだ。さらにためボムにするとすさまじいぞ

もっとどきどきしたいなら

もっとどきどきしたいなら、どくろアイテムを取ってみよう。いちかばちかの一発逆転もできるこのアイテム。バトルがさらに楽しくなるぞ。

どくろアイテム

⬆ソフトブロックを壊すとでてくるどくろアイテム。とってしまうといろんな状態になるぞ。取ると必ず不利になるわけでもないので、たまにはドクロをゲットするのもバトルの楽しみだ？

ちびちび

⬆どういうワケか米粒ほどのミニになる。スピードが早くなるので、有利に戦えることも？

燃えボン

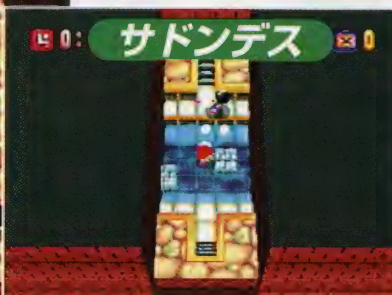
⬆一定時間燃えて、相手をやっつけられる。ただ時間がすぎるとオダブツに。その前にもういちどどくろを取れば他の状態になって生き残れるぞ

でかでか

⬆普通の2倍の大きさになって、動きも遅くなっちゃうぞ。不利になるので相手にうつそう

デビル

⬆さらにもっとすごいのがこの青いデビルアイテム。ぜひ一度試してみてね

よくばりはまれ
サドンデスタイプ／かべはさまれタイプ

次なるラウンドはこの四角いステージ。中央に行くほど段差で低くなっていて、そこにアイテムが固まっているぞ。パワーアップしようと下にいくと、階段の数が少なく、なかなか上には、登れない。そこをためボムなんかでふさがれた日には大変なことになっちゃうぞ。でも「アイテムをとるべきかとらざるべきか」なんて悩んでいるとやられちゃうステージだ。

やっぱりアイテムを取りにいくべし

ハメられるのがいやだからといって、パワーアップしないとこのステージでは不利だぞ。ただアイテムを取りにゆく時は、ボム投げやボムキックでアイテムを出してから取りにいこう。

ボムキックで　アイテムダッシュ！

それから相手をはめるべし

アイテムを取ったら今度は、なるべく上のほうにポジションをとろう。よくばって下にいるやつらにためボムをお見舞いするのだ。階段をふさいでしまえば、ためボムの威力でオダブツにすることができるぞ。

ためボムで　ハメコロセ！

てんごくじごく
サドンデスタイプ／かべはさまれタイプ

ステージを囲う通路と縦にわたる3つの通路で上下2段にわかれているこのステージ。ステージ下は、ボムや相手が通路の陰になって見難いし、ためボムを投げると当たってしまってもどってきたりと、ちょっと戦いづらいんだ。だから上にいてボムキックやボム投げ攻撃がベストの戦い方かな？と思っていると…。

秘技　雲隠れの術をつかうべし

ステージ下の手前にボンバーマンをつれてこよう。すると不思議なことに壁の死角に隠れてしまう。サドンデスになるまで、そのままじっとしていれば、たなぼた勝利を手にいれることができるはず。

秘技！　雲隠れだ！

ボムの数があれば置きボムすべし

死角になるのは壁ぎわだけじゃないぞ。3つの通路の下も見えなくなるんだ。だからここに置きボムをしておこう。パワーボムやファイアを持っているなら、爆風で上にいるやつらもやっつけられるぞ。

通路の下に　パワーボムだ！

くさばのかげで
サドンデスタイプ／いん石タイプ

中央の草むら部分はボンバーマンの体が半分ほど隠れるこのステージ。ソフトブロックを壊してしまえば、四角のシンプルなステージに変わってしまう。するとこの草むらがすごくデンジャラスになってしまうのだ。ボンバーマンが半分隠れるほどの草むらだから、当然置いたボムも見えなくなるし…。危ないステージなのだ。

パワーボムで置きボムすべし

スタートしたらパワーアイテムを集めよう。パワーボムが持てたらおいしいぞ。そしたら草むらに置きボムだ。なんにも知らない他のみんなが、入ってきたらドカーンと爆発する地雷ボムになるぞ。

草むらにボムキックをはなつべし

ボムキックをここに通すと、まるで水中を進む魚雷のよう。よほど注意しないと見つけられない。やっつけたいヤツに向けてボムキックをお見舞いしよう。そして持ち上げてボイ捨ての攻撃がよくきくぞ。

次回も続くボンバーマン！

次回は、最後のステージで、アルタイルとの最終決戦だ！アルタイルを倒して、ボンバー星に平和を取り戻すことができるのか、それとも･･･。そしてついに謎のキャラ、シリウスの正体が明らかになるぞ！

次号では、ついにシリウスの謎が明される！

バトルステージもまだあるぞ

まだまだ奥の深い爆ボンバーマン当分の間僕たちの目を釘づけだ！

よろこべジェームズ！
今月はドリテク、攻略、対戦マップと
なんでもありだ！

●発売元：	任天堂
●発売日：	発売中
●ジャンル：	ガンアクションシューティング
●価格：	6800円
●容量：	96M
●プレイ人数：	1～4人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	非対応

007 ゴールデンアイ GOLDENEYE™

© 1997 Nintendo/Rare.Game by Rare © 1962,1995 Danjaq,LLC&U.A.C.All Rights Reserved ©1997 Eon Productions Ltd.&Mac B.Inc James Bond Theme by Monty Norman Used by Permission of EMI Unart Catalog Inc.

最終攻略！

難しすぎる！　いやいややりごたえあり！　しびれるぅ！　酔っちゃいま～す！と、いろいろな声が日本全国から聞こえてくるこのゲーム。君はひたすら任務遂行派？　それとも仲間と対戦派？　どちらのタイプもしっかり読んでよ、この特集！　007は殺しの番号、001番KDD！　だからどうした！？

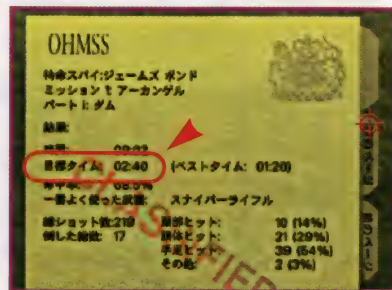
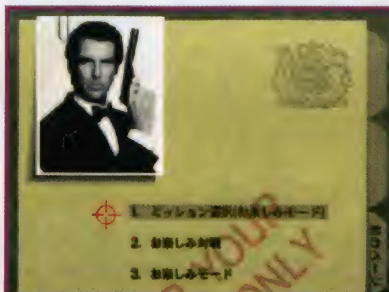
お楽しみモードのすべてを見せます！

ステージ終了後に表示されるレポート画面、君はちゃんとチェックしているかな？　クリア時間や命中率、はたまた一番よく使った武器まで記されていて、いったいどこで誰が見てるんだと突っ込みたくなるほどの徹底ぶりだ。そのレポートに、ときどき目標タイムが記されているのに気がついただろうか？　すべてのステージにあるワケではない。特定の難易度の特定のステージにのみ設定されているのだが、はたしてこの目標タイムをクリアすると何が起こるのか……？

スゴ腕スパイの君なら可能だ！

無敵モード	OFF	レーダー無し 対戦用	OFF
オール武器モード	OFF	ターボモード	OFF
透明人間モード	OFF	敵ターボモード	OFF
弾無制限モード	OFF	敵スローモード	OFF
DKモード	OFF	全敵 R ランチャー	OFF
タイニーボンド	OFF	両手 R ランチャー	OFF
ペイントボール	OFF	両手 G ランチャー	OFF
マグナム銃	OFF	両手 RC-P90	OFF
レーザー銃	OFF	両手 手投げナイフ	OFF
黄金銃	OFF	ライフル/ランチャー	OFF
PP7シルバータイプ	OFF	両手 レーザー	OFF
PP7ゴールドタイプ	OFF		

設定された目標タイム内にステージクリアせよ！

目標タイム内にステージクリアすると、なんとお楽しみモードが出現するのだ！　もちろん全ての必須任務を「任務完了」にしなければ、目標タイム内として認められない。目標タイムが設定されているステージは、全部で20。くわしくは右ページのリストを参考にしてほしい。お楽しみには役立つものもあれば、なんじゃこりゃ的なものまでいろいろなものがあるぞ。

↑いったいどうすればこんなタイムでクリアできるの？っていうのがほとんど。きびしいなあ

↑見慣れたゲームモード選択画面に「お楽しみモード」の文字が！　一度出現させると自動セーブされる

↑お楽しみの種類によっては、それを使っての対戦プレイも可能だ。遊びがどんどん広がるぞ

㊙これがお楽しみモード出現タイムだ！

ステージ	イージー：スパイ	ノーマル：特命スパイ	ハード：<00Agent>
01ダム	なし	ペイントボール/2：40	なし
02化学工場	なし	なし	無敵モード/2：05
03脱出	DKモード/5：00	なし	なし
04雪原	なし	両手Gランチャー/3：30	なし
05地下基地	なし	なし	両手Rランチャー/4：00
06サイロ	ターボモード/3：00	なし	なし
07巡洋艦	なし	レーダーなし対戦/4：30	なし
08雪原	なし	なし	タイニーボンド/4：15
09地下基地	両手手投げナイフ/1：30	なし	なし
10銅像公園	なし	敵ターボモード/3：15	なし
11軍用書庫	なし	なし	透明人間モード/1：20
12市街地	全敵Rランチャー/1：45	なし	なし
13駅	なし	敵スローモード/1：40	なし
14軍用列車	なし	なし	PP7シルバー/5：25
15ジャングル	ライフル/ランチャー/3：45	なし	なし
16秘密基地	なし	弾無制限モード/10：00	なし
17ポンプ施設	なし	なし	両手RC-P90/9：30
18アンテナ	PP7ゴールド/2：15	なし	なし
19アステカ	なし	両手レーザー/9：00	なし
20エジプト	なし	なし	オール武器モード/6：00

❤愛のコラム❤
～マネーペニーの恋日記～

いつもボンドにやさしいアドバイスをくれるマネーペニー。ステージが進むにつれ、彼女のメッセージからはちょっぴり屈折した女の恋心が読みとれる。具体的に検証してみよう。

「たとえダムから落ちても、恋には落ちないでね」（ダム）/色男で女好き、そんな男に惚れた自分が悪いのか。いきなり最初から心配性のマネペちゃん。

「シベリアは寒いわ。暖かくして手足を守ってね」（雪原）/男を気遣う女のやさしさ。ボンドは彼女に言われたとおり、やたら厚着だぞ（デモ画面参照）。

「ジェームズ、大草原のロマンチックな夜を思い浮かべて。星の下に横たわり、キャンプファイアーの前で二人は見つめ合う」（サイロ）/乙女チックすぎるよ、マネペちゃん。

「どこの誰だかわからない女性の腕の中で安らいでいる時、雨の降りそそぐロンドンでオフィスに閉じこもって仕事をしている私の事も思い出してね」（サイロ）/ナターリアの存在に、ちゃんと気がついたようだ。

「ふーん、悩みの種の女ね」（銅像公園）/どうやらボンドがナターリアのことで弁解しているらしい。

「今晩、紳士とご一緒して劇場に行くの。時も過ぎれば変わるものね」（軍用書庫）/女の心変わり？いや、ボンドに嫉妬させようとしているんだな、こりゃ。

「ジェームズ、彼女にそこまでして助けるほどの価値はないわ。それよりもっと身近にいるいい人はどう？」（市街地）/ほらね、まだあきらめてない。

「ジェームズ、またあの娘？　こりないわね」（軍用列車）/まったくだ。

「ジャングルでお熱いデート？　2人の女性と？　ジェームズ、あなたって人は…」（ジャングル）/今度こそ愛想を尽かしたか？

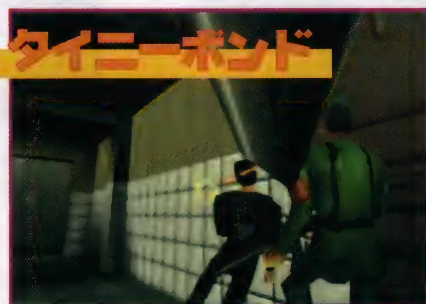
「まあ、今回のデートスポットは洞窟探検？　ズボンを台無しにしないでね」（ポンプ施設）/怒ってるよ……。

「私はあなたが無事に英国に戻るまで、安心して眠る事ができない」（アンテナ）/でもやっぱり好きなのね。本当は「英国」ではなく、「私のもと」と言いたかったんだね、マネペちゃん。でも君のメッセージ、全然ゲームの役にたたないよ……。

◆ボンドとナターリアの逃避行？　ハンカチかみしめ、マネーペニーは今夜も耐える……

64ドリーム特選！お楽しみモード写真館

各ステージで手に入れたお楽しみモードは、すでにクリアしたステージならどこででも有効だ。上のリストの他にも、各レベルで18ステージをクリアすれば、マグナム銃、レーザー、黄金銃がお楽しみ武器として加えられるぞ（制限時間は関係なし）。

タイニーボンド

◆タイニーっていうのは、チビのこと。いつもより小柄なボンドで、なんかいじめられっ子にいじめられてるみたい

DKモード！

◆DKとは、ドンキーコングのこと？　みんな頭でっかちになっちゃってます。狙いやすいが笑えすぎるよ、これ

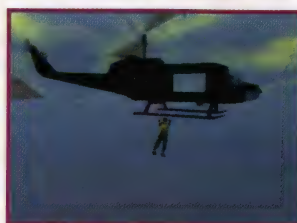
全敵Rランチャー

◆全ての敵がロケットランチャーを持っているのだ。危険すぎる。そんなものを人質に突きつけるなよ、おい！

ペイントボール！

◆弾がペイントボール、つまりカラフルなペンキのかたまりに変わっているのだ。これであなたもアートなスパイ。芸術は爆発だ！

ステージ15～20必須任務完全攻略FILE

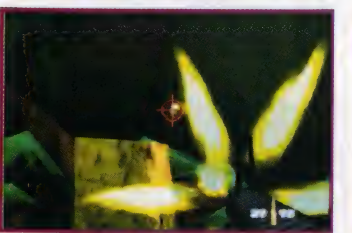
先月号に引き続き、1人用プレイの攻略を行う。イージーで挑戦している人は赤の任務を、ノーマルは赤と緑、ハードはすべての任務をチェックすること。任務は理解できても敵にやられるっていう人は、下の基本を復習せよ。

弾が無くなったら、すぐ補充……、では遅いのだ。弾はいつでも満タンを心がけたい。時間があればすぐ補充！

敵に気がつかれないように、影からこっそり狙い撃つのが正しいスパイ。卑怯？ 勝てばいいのだよ、勝てば

ムダな弾を撃たないためには、なるべく敵の頭を狙ったほうがよい。下に行くほど、与えるダメージは少ない

ステージ15 ジャングル

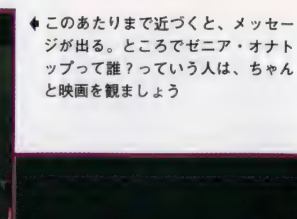
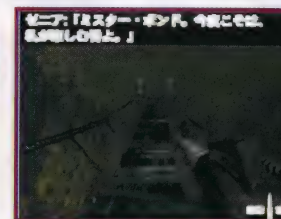
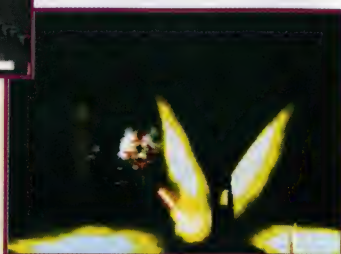
a:無人機銃を破壊せよ
b:ゼニア・オナトップを倒せ
c:爆薬庫を破壊せよ
d:ナターリアをヤヌスの基地まで導け

a 木々が生い茂るジャングル。自分の周りはそれほど暗さを感じないステージだが、少し先はまったく見えなくなっている。慎重に進まないと、突然現れる敵や機銃のエジキになってしまう。機銃の数は全部で7台。前半の3台は、木から木へ渡り歩く感じで近づき、そのまま木に体を隠して撃て。ズーム機能がついたAR33を使えば、遠くにかすむ敵や機銃を狙いやすい。

↑4台目の機銃は、写真のように橋の上から狙い撃てる。もちろんゼニアを倒してからにすること

↑6台目の機銃は、ハシゴを登って行き、頭半分出す感じで狙い撃てる。使用武器はもちろんAR33

c 出口へと続くこの上のブロックには、2つのルートで来ることができる。ひとつはハシゴルート、もうひとつは右手のぐるりとまわる坂道。ハシゴを登り、機銃を破壊しておいてから坂道ルートで敵を倒しつつ来たほうがよい。爆薬庫は銃で撃ち壊せばいいが、ここまで来て爆風なんかにやられないように。

d ようはナターリアが死亡しなければよいのである。銃撃戦はナターリアから離れて行うのはこれまでどおり。他の任務をクリアしたら、さっさと1人で出口に向かってしまってよい。ナターリアを出口で待ち続ける必要はない。

b 異常なまでに戦闘を好む（取扱説明書より）ゼニア・オナトップとの対決。橋を真ん中まで渡ったらゼニアが近づいてくる。すかさず戻り、橋の上をこちらに向かってくる彼女を狙い撃て。うまくいけば、意外とあっさり倒すことができるが、橋を渡りきられたら接近戦になり不利に。

↑このあたりまで近づくと、メッセージが出る。ところでゼニア・オナトップって誰？っていう人は、ちゃんと映画を観ましょう

↑ナターリアを巻き込まないように注意。ゼニアを倒したあとは、彼女が持っていた武器を頂戴していこう

007ちょっといい話

海外版との違いは？

かなり高めの難易度を誇るこのゲーム。海外版はどうなっているのか？　なんとさらに難易度は高めに設定されているのだ（というよりは、日本版がやさしくしてある）。レベルが上がるにつれ防弾チョッキの数が減っていくなどのキビシイ設定で、海の向こうではプレイしているのだ。また、15面のお楽しみモードの内容も変更されている。

GB版が米国で発売

米国任天堂のホームページをのぞけば、『JAMES BOND 007』というタイトルのGBソフトを見ることができる。開発はやはりレア社で、この秋アメリカで発売されるそうだ。『ゴールデンアイ』とは関係のないストーリー。

◆GB版『ゼルダの伝説』などを思わせる、オーソドックスな斜め見おろしタイプのアクションアドベンチャーだ。

ステージ16 秘密基地

a:ナターリアを守れ
b:ゴールデンアイ衛星を不能に
c:全てのサーバコンピュータの破壊

a エレベーターの中からスタートとなるが、まずはナターリアを置いて1人で出ていくことになる。最初のブロックには3台の機銃（マップ上の赤丸）があるので、それらを破壊し、敵を全て倒せば、2つのドアの1つが開く。ナターリアを守る最大の難関は、マップのaポイント。コンピュータの前で作業する彼女を、多くの敵から援護しなければならないのだ。写真のような位置がおすすめ。

b ナターリアにまかせておけばいいが、敵がわらわら出てくるので、その始末が大変。ナターリアのそばは彼女に流れ弾が当たり危険だが、もっとも見渡しがきくポイントでもある。左右に体を振り、確実に倒していくのが結局ベストな選択となる。

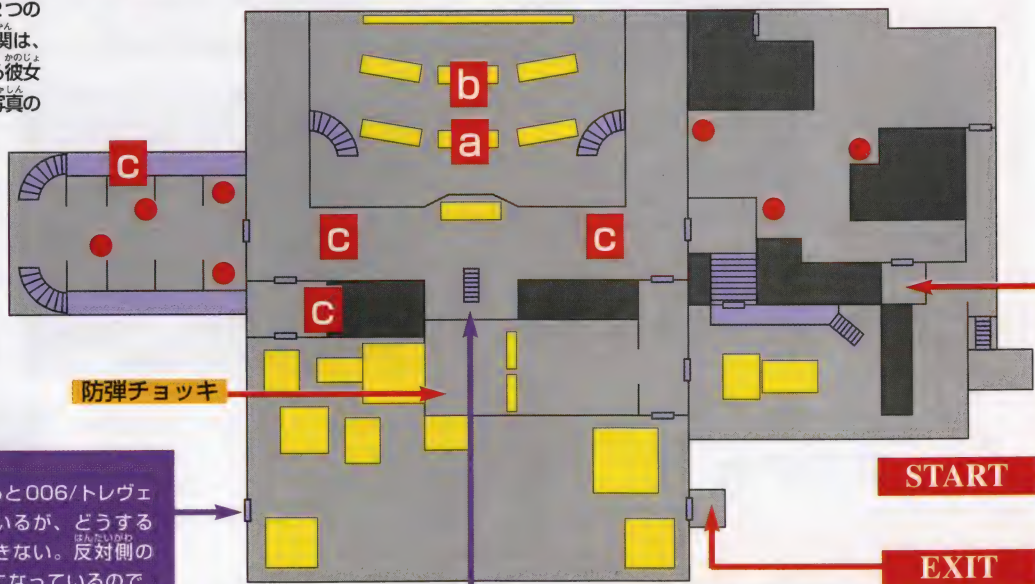
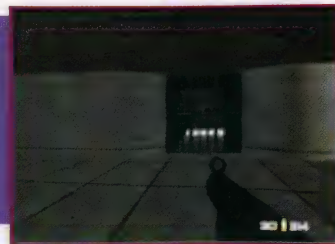
◆このテのナターリアにまかせる任務って時間がかかりすぎるよな……。もっとさっさとできないもんかね

c サーバコンピュータは全部で6台。マップ上のc地点の4台と、コンピュータルームの2階に2台ある。マップ一番左の部屋には機銃（赤丸）があるので、あわてて中に入らないように。もちろん敵もいる。正面のものは、入り口から狙い撃って壊そう。

◆サーバコンピュータはリモコン式爆弾でしか破壊することができない。離れて爆発させること

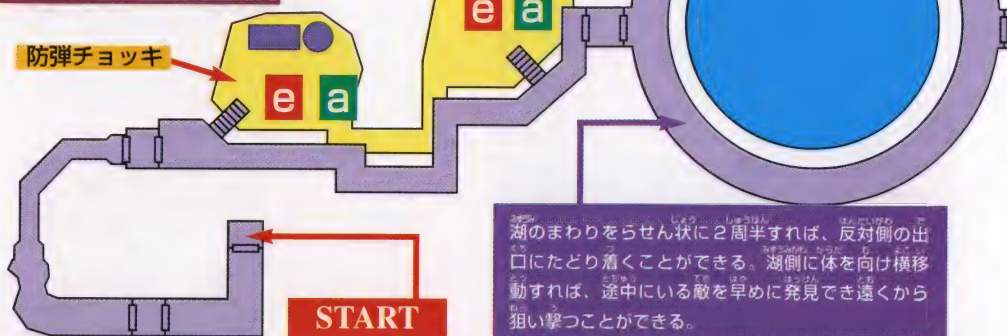
ナターリア:「一つ開いたわ！あなたはコントロール室へと向かって。私はここで出来るだけのことをしてみる。」

◆3台の機銃とすべての敵を倒さなければ、ナターリアはエレベーターから出てきてくれない。その後1人で先へ進み、コンピュータルームの2階からナターリアの待つ扉の前へとアクセスすることができる

ここに来ると006/トレヴェルヤンがいるが、どうすることもできない。反対側の扉が出口になっているので、そちらに向かおう。

この階段の手前にボリスがいるが、倒す必要はなし。適当にあしらっておけば、階段から2階、3階へと逃げ、謎の小部屋に入り姿を消す。どこへ消えたかは気にしないように。そこで防弾チョッキが手に入るはずだ。2階からナターリアを迎えに行けば、開かなかったドアも開くようになる。

ステージ17
ポンプ施設

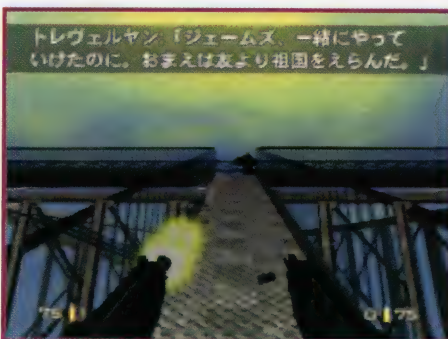
a:ポンプの入力制御装置を破壊せよ
b:ポンプの出力制御装置を破壊せよ
c:マスター制御装置の破壊
d:無線を使ってジャックと連絡を取れ
e:科学者の被害を最小限に

e かなり広いステージだが、その構造は決して複雑なものではない。2階層に別れているが、上の道も下の道もスタート地点から奥へ奥へと進んでいる。途中分岐があるが、行き着く場所は同じだ。あまり迷うことはないだろう。マップeの地点に科学者がいる。これまでと同じように、彼らを撃たないよう逃がしてあげよう。

◆上の通路から、下の通路の見張り兵士を狙い撃てる場所がいくつかある。頭を狙え！

湖のまわりをらせん状に2周半すれば、反対側の出口にたどり着くことができる。湖側に体を向け横移動すれば、途中にいる敵を早めに発見でき遠くから狙い撃つことができる。

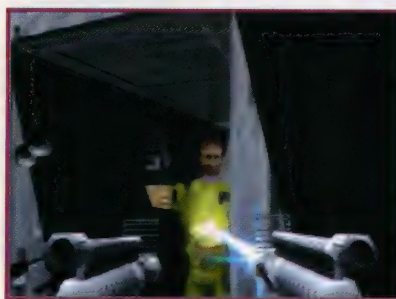
ステージ18
アンテナ

a:アンテナ制御装置を破壊せよ
b:トレヴェルヤンと決着をつけよ

a 映画のラストシーンを思い出す、高層ステージ。通路のそれぞれの先端に、防弾チョッキがあるので忘れずに。破壊すべきアンテナ制御装置は中心部から下に降りた場所にある。逃げ場の少ないステージなので、走りまくり、撃ちまくるしかない！

b 006/トレヴェルヤンは、少々弾を撃ち込んだくらいでは倒れてくれない。超人的なスピードで逃げ回るが、何度も撃ち込みメッセージを進めよう。最後にはステージ最下層に降りていくので、ハシゴをつたって下に。足場から落とされる前に撃て！

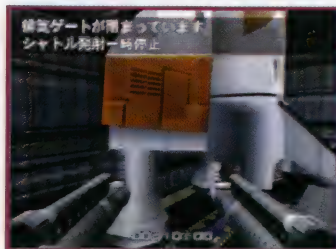
◆ここを降りる前にトレヴェルヤンを倒すことは不可能。どうしてもここで決着をつけることになる

やっぱりあったボーナスステージ！

映画だとトレヴェルヤンを倒した後は、ナターリアと草むらでチュ〜なんかして終わるのだが、ゲームの方ではそうはいかない。まあ、お約束と言えばお約束だが、やっぱりありました、追加ステージ！ゴールデンアイとは関係のない、新たな任務が君を待っているぞ！

ステージ19
アステカ

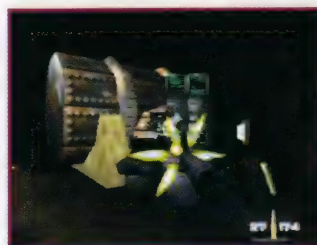
a:シャトルの制御データを書き換えろ
b:シャトルを発射させろ

a 全20ステージの中で、もっとも手強いステージ（『ゴールデンアイ』担当ゲーマー談）。敵からレーザー銃を奪うことができるので、メインの武器として使おう。ただし狙い撃ちには不向き。PP7と同じく、射程が短いのだ。データの書き換えは、スタート地点からまっすぐ進んだ突き当たりで行う。ただしジョーズを倒して、セキュリティカードを入手するのが先だ。

b シャトルの発射は、シャトルのあるフロアのすみにあるサーバコンピュータで行う。ここではaの任務を行った場所においてあるDATテープが必要。排気ゲートの開閉は、そのフロアにある階段を上がった先のコンピュータで行おう。

◆シャトル発射前のカウントダウン中にやるべきこと、それはひたすら自分の身を守ることだ。ここで死ぬと無念……

◆映画「007私を愛したスパイ」に登場したジョーズ。めちゃくちゃ堅いので、遠くから頭を狙い撃ちしたほうが無難。接近戦は超危険！

a マップ上aの場所に2台ずつ置いてあるコンピュータが、ポンプの入力制御装置だ。敵を倒し、科学者を逃がしてからおもむろに破壊してしまえばOK。通路を先に進むときは、ジグザグの曲がり角を利用して、先にいる敵を倒すようにしよう。

b 下の通路から隠し通路を抜けて来るbの部屋に、ポンプの出力制御装置がある。このあたりは敵が多いので、敵を倒すのが最優先。階段の横は岩の壁に見えるが、実は急な上り坂になっているので、ここを歩いて上のフロアに行くこともできる。

◆「○○を破壊せよ」といった任務は、自分の銃でなくともOK。敵の撃った流れ弾で壊れても、結果オーライなのだ

ロッカーの裏側に隠し通路がある。ロッカーを破壊して進め。暗くてわかりづらいが、足下を見ればストレスなく歩けるだろう。反対の出口もロッカーでふさがれているが、それを破壊する時は、爆風に注意！

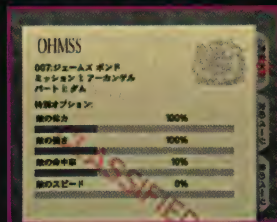
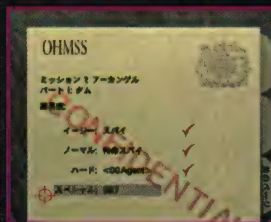
EXIT

防弾チョッキ

c **d** 一番奥の部屋で最後の任務が待っているが、ここの敵を倒すのはかなり難しい。部屋からおびき寄せるのは難しく、結局部屋の入り口あたりから狙い撃つしかない。はずすと無線機を壊す可能性もあるので、ズームを使い慎重に！

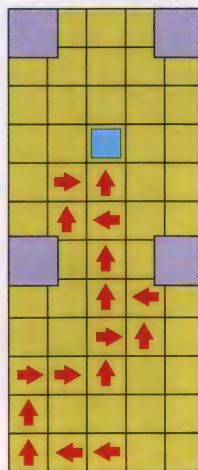
◆出口へと続く通路には機銃が設置されている。必須任務ではないが、ひとつずつ破壊しておかないと危険

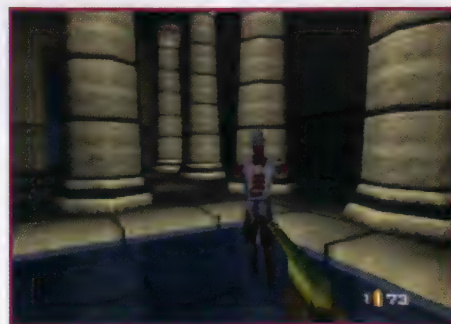
スパイの使命はまだまだ続く！

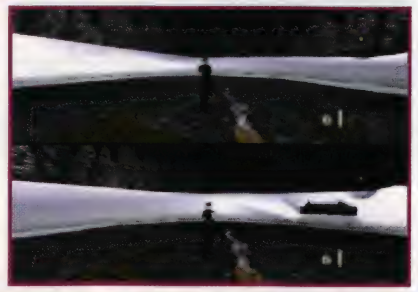
最も難しい<00Agent>をクリアした君へのプレゼント、それが新たに加わる「007」レベルだ。さすが「ブラストドーザー」を作った会社、ゲームを死ぬほどどしゃぶらせてくれる……。このレベルでは敵の強さやスピードなどを自由に設定できるのだ。

ステージ20
エジプト

a:黄金銃を回収せよ
b:サミディを倒せ

a マップはそんなに複雑ではない。ただしいくつか隠し扉があり、その中には出口専用のものもある。隠し扉は離れた場所から見ると、色が変わっているはずだ。黄金銃はスタート地点の次の部屋に入り、右の通路を進んだ先にある。黄金銃に近づくのは至難のワザ。右のルートをよく見て歩け！

◆足下のタイルを見ながら、矢印どおりに進むこと。間違えたら機銃のエジキに。台座左の隠し出口から、いったん外に出てやり直そう。黄金銃の弾も忘れずに！

b 映画「007死ぬのは奴らだ」に登場した暗殺者。3回倒さなければならないが、倒れるたびに出現場所を変える神出鬼没野郎。黄金銃を使えば、即昇天。「リブレッダ〜イ」と、ポールもしくはアクセル調で歌いながら戦うもよし。意味不明？ 兄貴に聞け。

007

今月も対戦プレイでGO！GO！

迷路での決闘と言えばそれまでだが、『ゴールデンアイ』の対戦プレイは、豊富なステージとさまざまなタイプの設定によって、自分好みのゲームに仕立てることが可能。遊び方は何通りもあるので、飽きっぽい君もまだまだ白熱対戦中だろう。ところでステージによっては、3人、4人対戦ができなくなっているものがある。今月紹介する2ステージは4人対戦OKだ。

増える増えるよ 対戦ステージ

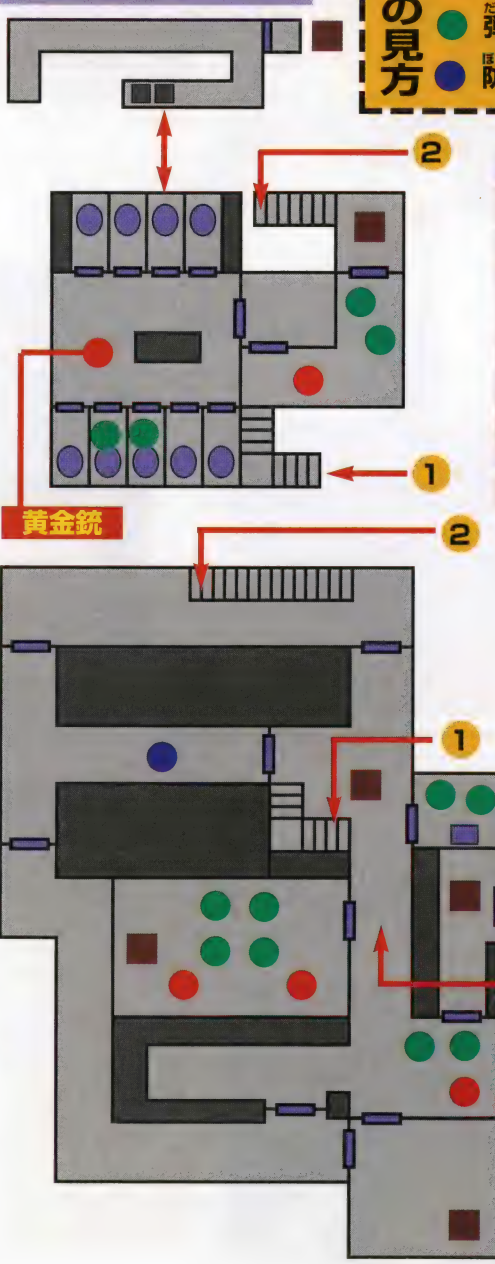
最初から選べるステージは4種類（図書館を1つと数えれば）。その後1人プレイモードを進めれば、どんどんステージ数は増えていく。対戦で化学工場が遊びたければステージ2を、地下基地ならステージ9をクリアせよ。最終的には9ステージまで増えるぞ。

増える増えるよ 対戦専用キャラクター

1人プレイモードでステージ18をクリアすれば、新たな対戦専用キャラクターとしてゲーム中に登場したさまざまなキャラを使用できるようになる。各キャラに個別の能力設定があるわけではないが、細かいことは考えず好きなキャラで楽しんでちょうだい。

◆ゲームに登場するキャラの顔って、アップで見ると妙にリアル。レア社の社員も登場してるというウワサもあり。撃っていいのかなあ……。恨まれそう

今月の対戦ステージ1

化学工場

マップの見方

- ■ スタート地点。ランダムで決定します。
- ● 武器。種類は設定によって変化します。
- ● 弾丸。種類は設定によって変化します。
- ● 防弾チョッキ。最初に手に入れたい。

2

1

黄金銃

2

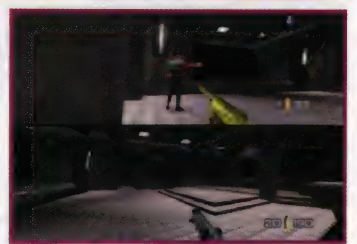
1

旗

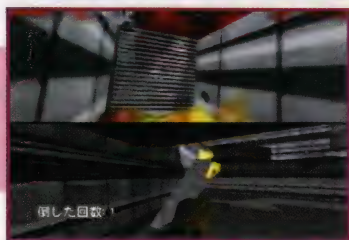
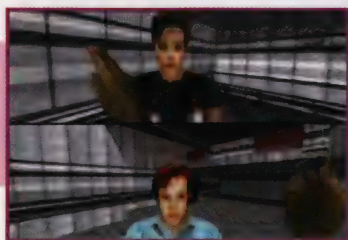
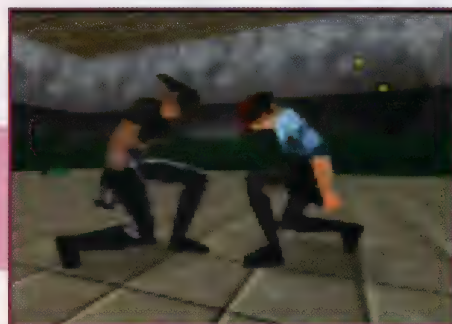
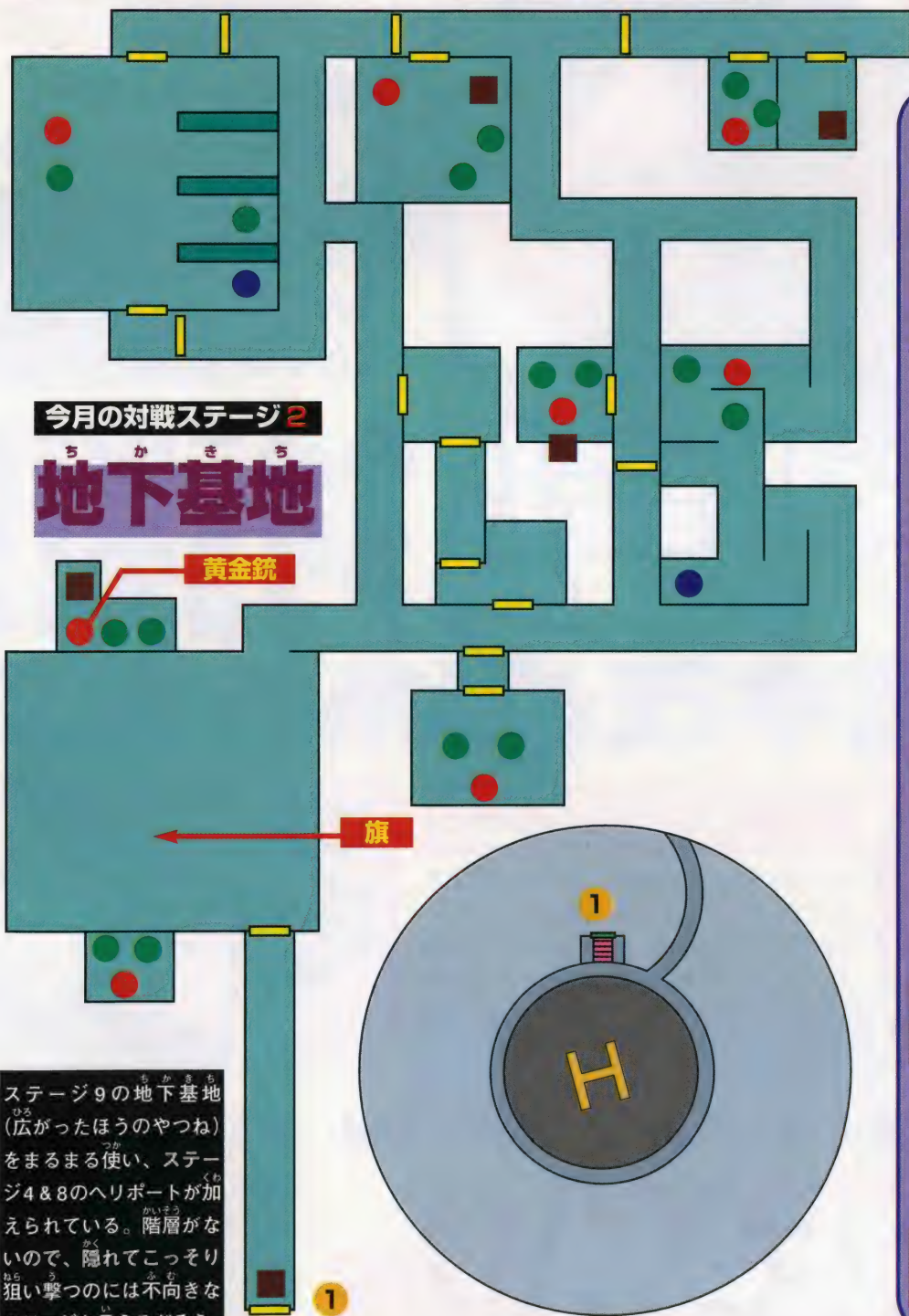
このシナリオもしびれる！

リビング・デイライツ

◆どこかに落ちている白旗を、制限時間内で最も長く持っていた人が勝ち。白旗の位置をマップから引き出した

黄金銃を持つ男

◆防弾チョッキを着ていようが、どんな敵でも1発で倒すことができる黄金銃。落ちている場所を引き出してある

対戦用オリジナルマップのように、隠し部屋や異なるフロアからの狙い撃ちといったお楽しみはない。曲がり角や、部屋を有効に使うことが決め手。扉を開けるときは、かならずレーダーをチェックしよう。2の階段の下なんかは、待ち伏せにいいかも。

64ドリーム特選！対戦プレイ写真館

◆遺跡ステージの隠し部屋に敵が入ったら、リモコン爆弾オン。敵即死。なんちゅう卑怯な戦法だろう……

◆ナターリアとゼニア、女の戦いは平手が武器よ。「キー！あんたなんか」「何よ、あんたこそ！」。叩かれたい……

◆「ごめんなさい」「私こそ……」。お互いに謝りあう女たち。ああ、いつだって友情は美しい……

今月の対戦ステージ2

地下基地

ステージ9の地下基地（広がったほうのやつね）をまるまる使い、ステージ4＆8のヘリポートが加えられている。階層がないので、隠れてこっそり狙い撃つのには不向きなステージと言えるだろう。

全対戦ステージ ひとくちメモ

寺院

階層を利用したこっそり狙いちポイントは、意外に少ない。坂道の多いステージだ。下り坂を移動するときの視点に注意したい。

遺跡

寺院とは対象的に、こっそりねらい撃ちポイントの多いステージ。行き止まりに見えても、実は隠し部屋なんて場所がいくつかある。

洞窟

全体的に暗く、アバウトな地形のために迷いやすい。行き当たりばったりの戦闘になることが多い。広場を見おろせる場所で待ちか？

図書館

上下のフロアを選択すれば、狙い撃ちポイントの宝庫。上のフロアだけを選べば、狭いステージでの決戦に。お好きな方でプレイせよ。

化学工場

いわゆるステージ2。後半のマップがカットされているため、意外に狭いステージだ。トイレの天井でひたすら待ちプレイしてみる？

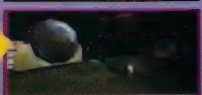
地下基地

いわゆるステージ9、プラス雪原一部分。外をローマの闘技場に見立てて、雪原の決闘としゃれこんでは？自分ルールで遊びの工夫。

軍用書庫

いわゆるステージ14。ここもせまくなっていて、あまりおもしろくない。できれば銅像公園なんかを採用してほしかった……。

ポンプ施設

いわゆるステージ17。前半部分がカットされているが、かなり広いステージだ。ただあまり出会い頭にはならないと思う。広すぎ？

エジプト

いわゆるステージ20。このステージはカットされている部分はない。ただし黄金銃の部屋のあたりがビミョーに変わっているので注意。

次号予告
創刊1周年ありがとう特別企画
3号連続1周年スペシャル
第2弾!!
ついに実現したBIG2の超秘密情報満載トーク!!
ゼルダやMOTHERの
あんな話こんな話
The 64DREAM独占!
ドリーム対談!!
宮本茂VS糸井重里
急募!!
君の熱い質問をぶつけろ!
われらの宮本さんと糸井さんに聞いてみたいことがあったら、ハガキで64ドリーム編集部「教えて!宮本さん（または糸井さん）」係まで。FAXの場合は03（3230）0675。9月29日必着だよ。急げ!!
質問採用者から抽選で3名様に宮本さん&糸井さん直筆のサイン入り色紙をプレゼント!!
3号連続Part3
ポケモンシール
君は151匹ゲットしたか!?
これでラストだよ!!
500円玉握りしめ、もよりの書店へGO!(おつりもでるよ)
The 64DREAM 12月号
10月21日火発売!!
定価490円
*予告の内容等は変更される場合があります
©1997Nintendo ©1997NINTENDO/HAL LABORATORY Inc./Sigesato ITOI ©Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

デス仙人の ゴリラでもわかる N64教室

●第8講● 読者からの質問特集3

↑2Dゲームに向いているのか否か。それはこの『ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ』がひとつの答えになっておるじゃろう。そんなに心配せんでもええのではないじゃろか。待てばカイロも温まるのじゃ。

©TREASURE・エニックス

質問特集も第3回。「N64ってなんですか」という質問も多いが、それはN64のCPUが64ビットだからじゃよ。詳しくは3月号の第1講を…って不親切なわし。そのうちもう1回やります。

●N64は2D表現に向いているのですか、それとも不向きなのですか？

（北海道／山本晃誠）

はじめに謝っておくが、ソフト開発に関わっていないわしには、はっきり答えることができん。それでもええでしょうか。すんません。

さて、2Dに向いているか向いていないか…それはともかく、難しいのは確か。そんなところじゃろう。7月号でトレジャーの前川氏が「N64には何もない、プログラマーが全部ゼロから作る必要がある」ということを言っておられたな。そこで話をせねばならんのが、任天堂からソフトメーカーに提供される「ライブラリ」というものの存在についてじゃ。ライブラリとは、よく使われる処理のプログラムをまとめた物。これを料理に例えてみるかの。カレーライスというゲームを作るとしよう。プログラマーは、イモやニンジンの皮をむき、肉を切り、炒めて煮込んで、米をといで炊いて…という作業を、最初から全部やらなくてはならん。カレーライスひとつ作るのに、すごく手間がいるわけじゃ。じゃが、すでに皮をむかれたイモやニンジン、炊きあがったご飯なんてものは、他の料理（ゲーム）でも応用がきくよな。だったら最初から加工済みの食材を任天堂サイドで用意しておき、各メーカーのいろんな料理で便利に使ってもらおう…そんな加工済みの食材の数々、それが「ライブラリ」なのじゃ。噂によれば「N64のゲーム制作は大変だ」というのは、このライブラリが出揃っていないのが大きな原因らしい。任天堂初の2Dゲーム「ヨッシーアイランド64」が、やっと形になってきたという所じゃよな。そう、2Dゲームに使えるようなライブラリが、現段階ではあまり存在しないことが想像できよう。ソフト開発には、イモの皮をむく方法探しから、手探りでやらなくてはならん状態なのじゃ。ハードの問題もあって2次元の表現が難しいのも確かなのかもしれんが、「使える2Dゲーム用ライブラリ」が今後たくさん作られれば、バリバリの2Dゲームの登場も期待できるんじゃないかと思うよ。

●書き換えのシステムというのがいまいちよくわからないのですが。

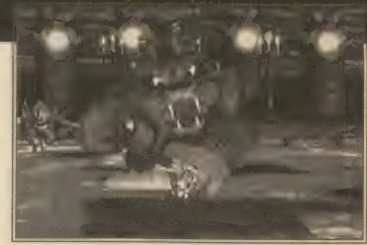
（茨城県／加藤木修）

これはスーパーファミコンのゲームキオスクのことかの。持参した専用カセットに、ローソン店頭で新しいゲームのデータを書き込んでもらうというものじゃな。専用カセットは、フラッシュROMという特殊なROMを積んだものじゃ。フラッシュROMはバックアップ用のSRAMと似たようなものとも言えるが、こちらは電源がなくても内容を保持することができる。PSのメモリカードもフラッシュROMじゃな。

書き換え手順は、店員さんにカセットを渡し、専用の機械を使ってゲームを書き込んでもらうだけ。この際、前に入っておったゲームは消えるんじゃがな。将来はゲームボーイや64DDでも同じことができるようになるのじゃ。年内には、ということじゃが、はてさて。本格的にスタートすれば、本誌でも詳しく紹介するじゃろう。

●N64本体に虫が入ってしまった場合（例えばクモとか）、どうすればよいのでしょうか。

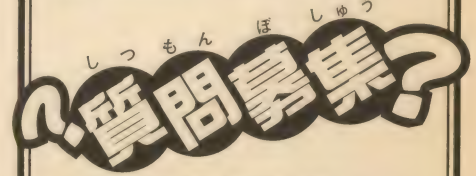
（沖縄県／プリン）

どうしましょう。気分的にイヤ!っていう以外は実害ないから問題ないんじゃがな。振っても叩いても出てこなかったら、忘れるようにつとめるのがええんではないでしょうか。殺虫剤は故障の原因になるのでやめような。でなきゃ、黙って友達に売って、自分は虫が入ってない新品を買うってのはどうじゃ？　N64ユーザーが増えるし、自分は気分が良いし一石二鳥じゃよ。

↑しめ切り週チャンで死亡中。コミケ記念エリボンコスプレ。どこが仙人？

今月のデス仙人

後学のためにコミケ行ってみました。コミケ、知っとるか？　夏と冬に、東京東部のイベント会場で行なわれるオタクの一大イベント、コミックマーケット。すごいのう、あれ。コスプレ見たよコスプレ。特に格闘ゲームのお姉ちゃんキャラ。うわー、尻だ！尻！子供は見ちゃダメ！みたいな。各社の格ゲーキャラデザイナーの方が、もっとエッチなコスチュームを考えて下さるといいですネ。っていうわしはエロジジイか？

このコーナーでは、N64の基本的なしくみなどを、やさしく解説します。謎や疑問に思うことがあったら、どんどんおハガキ下さいね！

※アンケートはがきの「N64の質問箱」宛の質問を採用させていただく場合もあります。

〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「デス仙人のN64教室」係まで

はみ出し仙人 **Q.** 2の64乗の計算をしてください（東京都／Nキューブ） **A.** 1844京6762兆737億955万1616。電卓のケタが足りんので筆算。ヒーヒー!! 合ってるよな…？

●読者の手紙から●

N64フォーラム

フォーラム読者のみなさん、ごめんなさ～い！　「ページを増やして！」という要望が数多く寄せられるなか、本フォーラムを3ページから2ページに減ページするのはコーナー担当としてもつらいものがあります。でも、Q数を下げて（文字を小さくして）できるだけ、多くの文章を載せようとしたこの努力、買ってください、ね！

●広告と企業イメージは関係ない

奈良県・熊谷幻斎

タムタム氏に逆らうようで申し訳ないのだが、企業のイメージとCMの良し悪しというのは、あまり関係はないのではないかと思う。ソニーのブランドイメージを高くしているのは、ウォークマンやMDプレーヤー、8ミリビデオカメラなどの優秀な製品たちであって、CMがイメージ向上に貢献しているとしても、それは補完的な役割でしかない。企業イメージを形作るのは、基本的にその企業の生産する製品や、提供するサービスであって、広告宣伝はあくまでも二義的なものだ。

それじゃあ、任天堂はどないなるねんというツッコミが入ってきそうだ。以前にある雑誌で平林和久氏が、任天堂の企業イメージの悪さを指摘しておられたが、世界でも他を大きく引き離したトップレベルの製品（ゲーム）を作る会社にしては、あまり世間から良く思われていないのは確かに言えていることである。テレビゲームが登場した当時といえば、世間からほとんど社会の敵扱いされたもので（今でも多分にその傾向はあるが）、そんな「反社会的製品」を作ってぼろ儲けしている会社だということで、任天堂は保守的な大人たちからあまり良く思われてこなかった。日本ではそうした世間の雰囲気を、いまだに引きずり続けているのだと思う。

最近の任天堂のCMに正攻法のものが多くなったのは、ソニーが大々的に面白CM路線を打ち出してきたので、同じ土俵で戦いたくないという思いがあってのことだろう。それはそれでかまわないと思う。いくらいいCMを流したところで、根深いマイナスイメージを払拭することは難しい。とにかく、いい製品を作り続けることだ。遠回りなようだが、これが一番確実なイメージ改善の方法である。

●64ユーザーよゲームを愛せ

長崎県・浦彰宏

10月号の成瀬晶さんの文章を読んで、何かしら通じるものがあったので、私なりにですが書いてみました。

皆さんはなぜN64を購入したのですか？FC、SFCから引きずってのことですか？　N64というハードに可能性を感じたからですか？　今をときめくPS、SSよりも期待できると思ったからですか？　私はどれでもありません。ただゲームが好きで、任天堂さんが好きで、任天堂のゲームがやりたいということで購入したのです。

純粋に楽しめるゲームって、今どれくらいありますか？キャラクターで売っているゲームとか、流行のスジをねらったゲームとか。他社のマネをしたゲームとか、やってて「？」となるゲームとか。昔は『スーパーマリオブラザーズ』で、マリオのお墓を1000人分作っちゃったくらいハマったんですけどね。今そこまでやれるゲームって少ないでしょう。『DQ』だって『FF』だって例外じゃありません。

N64に期待するのは結構ですが、PSやSSに追いつけ、とか、ソフトを充実させろ、とか、そういう見返りを期待しちゃいけません。『スーパーマリオ64』『マリオカート64』も楽しくて楽しくて何度だってやれるでしょう。だから皆さん、量より質で、N64を、そしてゲームを愛しましょう。「ゲームが変わる、64が変える!!」

●10月号の須田さんへ

東京都・西川太郎

64フォーラムずっと読んでて、こんな辛口な人初めてですよ。納得するところもたくさんありました。でも、ちょっと気になるところもあったので、いろいろと書かせていただきます。

まず、1について。これはもう全くの同感。「だまされた！」なんてガタガタ言うひとの気が知れませんね。コンピューターの値下げなんて当たり前の行為なんですから。

2に関しては不満があります。あくまでも「参入してほしいメーカー」なんですから、たとえ常識的に考えて参入するはずがないとしても、夢を抱いたっていいじゃないですか。いちいち難癖つけてたらきりがないでしょ。別に須田さんが夢も希望も持ってなくたって構いませんけど、文句をつけるのはやめてほしいなあ。こういうことPSやSSの専門誌でもやってるでしょ（別に僕がアンケートでスクウェアなんて書いたわけじゃないですよ）。

3に関しては納得半分不満半分といったところ。裏切り者のせいでPSが盛り上がっちゃって困ったものです。アメリカで64が好調なのも須田さんのおっしゃる通りですしね。ただ「夢物語ばかり」なんて言ってほしくないなあ。64ドリームが「64は売れてないぞ！」っていうのを前提にした雑誌作りをしてるんだったら僕は買いませんよ。みんなが64を信じてるのにそれに横槍を入れるのは嫌だなあ、迷惑だなあ、だったら64ドリーム読まなきゃいいのになあって思いますね。「64は売れてない」を前提にした某誌とは違うのが64ドリームの魅力なのだから、難癖はよしてほしいです。

以上、言いたいことを言わせていただきました。癪にさわったらごめんなさい。

●N64の誤解と真実

大阪府・吉永直人

N64ユーザーやユーザーでない人も含めて、みんな結構N64に対して誤解している人が多いと思う。N64の『マリオ』や『ウェーブレース64』の3000円の値下げに対してPSの『TheBest』やSSの『サタコレ』に関しては無反応なのはおかしいと思う。カセットの生産には半導体などを使っている。そのため、半導体が値下がると必然的にコストも下がるのである。最近はこの半導体の値下げが著しく速い。だから本体やカセットの値が下がるのは当たり前である。ところがCD-ROMは1枚あたりのコストが非常に安い。だから初めから2800円でも十分もうかるのである。そっちの方こそ非難すべきではないのだろうか。

また、本体やソフトを買った時点であなたたちは内容と価格に納得して購入したのではないだろうか。そんなことじゃパソコンなんか絶対買えないよ。僕のパソコンは半年で半値以下になってしまった（涙）。パソコンの値下げと比べたらN64の値下げなんてかわいいものだと思うよ。

●64フォーラムを読んで

広島県・うにてんどん64

みなさん、『マリオ』と『ウェーブレース』が振動パック対応、本体の値下げ、64DDの発売延期とかでさわいでますけど、『マリオ』と『ウェーブレース』が振動パック対応になってそんなにほしいですか？ ただ

プルプルふるえるだけ、じゃないですか。べつに非対応の『マリオ』でもおもしろいんだから、怒らなくても……。また、これでN64ユーザーが増えるんだから、いいじゃん。

N64の値下げ。値下げ前に買った人は、後に買う人より先に楽しさを味わえたんだから、不満を言うのはちょっとねぇ〜。消費税も3%だったし(笑)!

64DDの発売延期。そんなにお金あるの? 『ゼルダ』、『ヨッシー』、『ぷよぷよ』、『ボンバーマン』……こんなにたくさんゲームが出て、64DDもってなると、サイフの中身が……。それと、受験生の人はたすかるし。任天堂もみんなのためを思って、延期したのです(ちと違うかなぁ〜、いやいや)。ね! 任天堂くん! そうでしょ?

●やりたいソフトがいっぱい

岐阜県・鈴木高啓

毎月楽しく読ませて頂いております。みなさんのN64に対する愛情がにじみでていていいですね。

さて、僕は今まで「いつかは買うぞ!」という非所有系の読者だったのですが、ついにこのほど慣れ親しんだSSを売ってN64を買いました。同時に買ったのは『スーパーマリオ64』と『スターフォックス64』。どちらもすごいゲームですよね。長く家庭用を作ってきたメーカーだからでしょうか。ソフトにあきがくるのが遅いんです。いつまでも楽しめそうです。5日で終わるCD-ROMより、一生あそべる64メガってところでしょうか。最高の気分です。

10月号の山本さん! 僕もN64に不安を持たない仲間ですよ。何てったってSS売って買ったんですからね。やりたいゲームは山ほどありますし。N64はソフトが少ないからイヤという人には、「そうですかぁ?」と疑問をぶつけたくなります。僕なんかやりたいソフトがありすぎてお金が全っ然たらないんですけど……。時間もたりないなあ、ゼルダが出るまでにマリオ64終われるのかな? あ、フォックスもあった。マリオカートもやりたいし、007もボンバーマンもゴエモンもデュアルヒーローズもやってみたいし……。というわけで新規N64ユーザーですが、よろしくお願いします。え、ぷよぷよも出るって!? やばいなあ。

●みんなで遊べるゲーム

埼玉県・鉄道王64

N64フォーラム、毎月楽しく読んでます。僕は64本体を、まだ持っていないのですが、『ファミスタ64』に合わせて、いよいよ買うことにしました。

僕は22才になった今では、1人でこつこつRPGをやることはなくなりました。そのかわり、友人と集まる時は、スーファミ版『ファミスタ5』やファミコン版『鉄道王』などをいまだにやって楽しんでいます。いわゆる、アメリカで人気のあるという「みんなでワイワイ遊べるゲーム」だと思います。つまり、日本にもこのようなゲームを望んでいる人がたくさんいると思うのです。ですから、RPGが苦手と言われるN64も『カート64』や『フォックス64』の方向でソフトを出していけば、大丈夫だと僕は思います。 僕のように『ファミスタ64』といっしょに、本体を買うという人は多いのではないでしょうか。

●今、ゲームに安心を求める

山形県・神木かりん

初めまして、初投稿の神木と申します。今回は最近のゲームについて、いくつか言いたい事がありまして……。

私は、ACTが苦手。そのせいか、最近はN64でプレイするソフトが少ないんです。それで、近頃もっぱらPSのソフトをプレイしてましたね。もちろん、RPG。『FF』、『サガ』など……。それなりに楽しんでますよ。クリアすれば涙ぐんだりしてますし。でも、SFC時代の感動にはかなわない。問題はそこなんです。

この前、ゲームショップでPSのソフトを見て回ってたんです。それで、「いいソフトないかな〜」って呟きながらソフトを手に取ってたりして。それで新しいソフトを手に取った時、まず考えたんです。「これ、クソゲーじゃないかな」って。無意識のうちに、ですよ。愕然としました。ゲームを疑う。それが、既に習慣になっているんです。昔なら、考えられない事でした。安心して、ゲームを買うことが出来ない。こんな事があっていいのでしょうか。これを読んで、「それくらい普通だ」と思う人もいるでしょう。それが恐いのです。ゲームの品質低下。それを私は恐れています。安心してプレイできる。それは、当たり前の事ではなかったのでしょうか? 量より質です。沢山のつまらないソフトより、少数精鋭の方がいい。そうではないですか? 今、安心してプレイできるゲームを求めています。

思えば、初めてプレイしたゲームソフトはSFCの『スーパーマリオワールド』でした。あの面白さを、私は忘れません。そして任天堂なら、今の『品質低下現象』を食い止める事ができると信じています。最後に一言。ガンバレ、任天堂!

読者アンケートから FROM READERS

私はN64が大好きで妻にテレビを見せず“独り占め”しています。みんなは私のことを“バカオ”と呼びます。顔が馬みたいに長く、頭が大きくボーっとしています。(静岡県・ケロっちが大好きなバカオ)

先日、大学のサークル(コンピュータからゲームまで何でもする)でマリオカートの4人対戦をしました。いうまでもなく盛り上がったことこの上なし。『爆ボン』も発売されるし、今度はこれも加えて熱中するだろう。(新潟県・NINTENDO128さん)

友人がPSを買うかN64を買うかでまよっていたので、N64ユーザーの僕は友人に64ドリームを2冊あげました。その日から、休みの日は必ず僕の家にコントローラパックを持ったロクヨン野郎が集まります。64ドリームさん、どうもありがとう。(宮城県・七味唐辛子)

10月号、114ページの左下の写真は、古代エジプトの神々のひとりで王権を象徴する天空神のホルスの眼です。邪眼封じに使うそうです。でもどうしてHAL研に…。(静岡県・日吉俊勝)

この前、PSばかりやっている人が「N64ってさ、売れないから値下げしてんじゃねーの」とか言ってきた。「それじゃPSが値下げしたのはなんじゃ?」と聞いたら、そいつは「そんなのしらねーよ」と言ってバックれた。N64が値下げしたのは売れないからじゃなくって、買いやすいようにしたんだと思う。(埼玉県・オレサマランチ)

ついに1周年おめでとうございます。う〜ん感動! ところでふと新作ソフトカレンダーを見て思ったのですが、上手くいけば、12月だけで30本もソフトが出るじゃないですか!!! またまた多忙な日々を送ることになるんですね。みなさん、がんばって! N64はやっぱりおもしろいね。買って得したと思いますよ。(兵庫県・ぽてと)

アメリカに行ってきました。みんな本当にN64に熱いです。ゲームもたくさん出ているし、色々な種類のゲームが充実していました。でも日本より安めですが、それでも高いですね。アメリカのゲーム好きな子は日本の情報を知りたがっていました。どさっと3ヵ月分のThe64DREAMをあげたら、とてもよろこんでいました。写真が多いから見てて楽しいとのコトです。(東京都・大島ユキ)

私は『ZELDA』のためにN64を買いました。思えばファミコンディスク版のZELDA&裏ゼルダをプレイしてから早○○年。当時学生だった私も2児の母。やっと『ZELDA』ができるー、うれしい! 『ZELDA』のために買ったN64だけど、『マリオ64』は楽しかったです。画面のマリオ4人分全部120枚スターをとった私は、娘のクラスの男の子たち(小2)から、そんけーされている。(埼玉県・青のタートナックがこわかった)

N64フォーラムの須田俊一さんへ。あなたの言いたいことはわかります。冷静に考えればその通りでしょう。でも私たち大人にとっては常識でも、子供たちにはわからないことも多いのです。あのアンケートの結果にしてもそうでしょう。カタいこと言わないであたたかく見守りましょうよ。(岩手県・里谷たむり)

ゴエモン8月8日にクリア。トータル13時間。そのあともう2回クリアして、宿題の本を読んでいないのに気づいて読んでいたら、文中の「モヤモヤ」が「モモヤマ」に見えた。かなり重傷だ。(福岡県・バナナの舞い)

ぼくは64DDが12月発売ということになっていたので、クリスマスプレゼントにしてもらおうと思っていたけれど、発売えんきになってとてもざんねんです。だからお年玉を3月までとっておかなければならないと思うと、お金がのこっているかしんぱいです。(福岡県・岡本和也)

N64ソフトのタイトルに「〜64」とつくことに、みなさんは悪い印象をもっているようですが、僕はわりとかっこいいと思います。「ヨッシーズストーリー」よりも「ヨッシーアイランド64」がいいです(福岡県・住田雄介)

N64フォーラム原稿大募集!

読者のみなさんの熱きメッセージをこのフォーラムにぶつけてください。メーカーに言いたいこと、宮本さんのようなゲームクリエイターへのメッセージなどN64に関することなら何でもOKです。「N64に対して冷たい視線をおくっていたアイツも買った」なんていう心温まるエピソードも大歓迎(写真やイラスト付きならなお歓迎!)。書式は問いません。ワープロ、手書きなど読者のみなさんが書きやすい方法でご応募ください。お待ちしてます!

●あて先は●

〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64フォーラム」係まで
FAXは03(3230)0675です
お待ちしてます!

DREAM IMPRESSION ドリームインプレッション

今月は２ページバージョンに復帰してひと安心のインプレコーナーです。まだまだN 64の新作が少なくて苦労しそうですが、古い作品でもどんどん感想を送ってください。N 64ユーザーになったばかりの新人さんにも参考になるはずですから。

●ゴールデンアイ 007●

007は何度死ぬ?

成瀬晶（北海道）

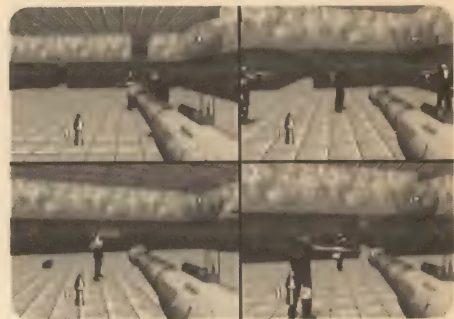
子供のころ、スパイになりたかった。あれは十数年前、初めて007の映画を見た時だ。襲いくる危機を次々と切り抜けていくジェームス・ボンド。見終わった後、これだ、と思った。そんな長年の夢を実現させてくれたのが、『ゴールデンアイ』だ。

買ってきたソフトをN 64にセットし、電源を入れる。おなじみのオープニングもしっかり再現されていて、もうそれだけで感動。ボンドの心の恋人、マネーペニーの励ましの言葉もいいなぁ。ボンドの苦笑いが目に浮かぶ。

ゲーム本編はいわゆるドゥーム系なんだけど、違うのは主人公が筋肉バカじゃないところ。力押しで突き進むゲームじゃないって意味だよ。爆弾を設置したり、写真を撮ったり、コンピュータから情報を入手したり、やらなきゃならないことが多い。敵に向かってトリガー引いてりゃいいだけじゃないのだ。ジェームス・ボンドは単なる兵士じゃなく、超一流のスパイなんだから。敵の倒し方だって、マシンガンの連射より、サイレンサー付の銃で、プシュッとやる方が気持ちいいもの。体力回復アイテムがないのも特徴だろう。防弾チョッキがその代わりなんだろうけど、数は少ない。つまり、攻撃を受けないように慎重に、進まなければならない。このへんの設定も、スパイゲームらしい。

ここまで読んできて、なんだか難しそうって思った人もいるだろう。でも難易度がイージーなら、誰でもエンディングを見られると思うから大丈夫。

それにしてもこのゲーム、キャラクターゲームのお手本だと思う。原作の魅力を、うまくゲームシステムに組みこんでいる。007を知らなくても楽しめるはずだし、知っていればより深く楽しめる。こういう作り方は、多くのメーカーに見習ってほしい。

さぁ、次は難易度ハードに挑戦してみるかな。はたして、007は何度死ぬのだろうか?

N 64の魅力は4人対戦ができるゲームが多いこと。この『ゴールデンアイ』もそのひとつで、ドゥーム系のゲームが苦手な編集部のもっちーも、4人対戦だけは「オラオラ〜」と吠えながら遊んでいます。

●超空間ナイター・プロ野球キング●

表現力の素晴らしさ

64×64（富山県）

はじめに自己紹介をします。本名は宮田紘幸、15歳、♂、小矢部市出身です。現在、ろう学校に在学中です。この時点で気がついた人もいるかもしれないが、僕は聴覚障害者です。全く耳が聞こえず補聴器で聴力を補っています。そのため、細かい音の聞き分けはできません。

今、ほとんどのゲームは音楽に力を入れているため、僕には少ししかおもしろさが味わえません。

そんな中、僕を興奮させたのは、N 64ソフトの『超空間ナイター・プロ野球キング』です。特に一番興奮したのはホームランの時です。打ったあと、その瞬間をいろいろな角度からリプレイし最後にはスローモーションで映し出されます。

その他に満塁ホームランや逆転ホームラン、サヨナラホームランのときはめちゃめちゃかっこよかったです。暗闇の中でスーパースローモーションといった感じで3、4回いろいろな角度から映されます。その映像は時には鳥肌をたたせました。

ホームランの瞬間だけではありませんでした。エディットで選手の顔を作るときや、滑り込みでフライを取ったときのリプレイ等、見て楽しむ場面が沢山ありました。

どんなゲームでも表現力は無限にあるはずです。今後もこのようなゲームが増えることを期待してます。

任天堂は手の不自由な人のために、口だけで操作のできるコントローラ(スーファミ版)を開発し、病院に無償で提供しているという話を聞いたことがあります。N64もすべての人にやさしいハードであって欲しいと思います。

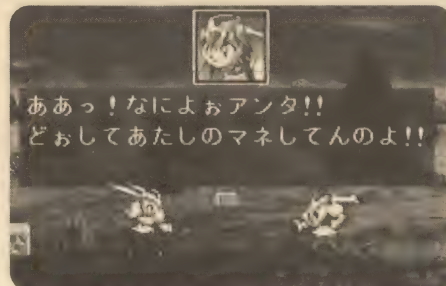
●ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ●

トレジャーからの宝物

NIRVANA(大阪府)

64初の2Dアクション『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』は(以下ゆけゆけ)、あのトレジャーが制作しているというのが最大のセールスポイントだと思う。知る人ぞ知る「トレジャー」というソフトハウスは、2Dアクションに徹底的にこだわるその姿勢は“職人魂”というようなものを感じさせる。

とにかく『ゆけゆけ』は64のラインナップの中でも相当異色なソフトだろう。まず目を引くのが3Dスティックを一切使わないこと。最初少し不安に思うが、いざ遊んでみると何ら支障はない。使用するボタンは多いが、その分様々な操作が可能で自由度も高い。特に敵やアイテムをフリフリすることで起こる変化には常にワクワクさせられっぱなし。しかもトレジャーのお家芸ともいえる多関節ボスの動きも必見だ。確かにステージ構成が少々煩雑で進路に悩まされる箇所も多々あるが、それはそれで楽しいから問題なし。いずれにせよ久々の超斬新な2Dアクションゲームであることは保証する。マジで目からウロコのゲームだ。その上いい意味でゲームの持つ根源的な快楽を兼ね備えている。これは実はスゴイことだ。ゲームの持つ根源的な快楽を追求しつつ、斬新な演出や新鮮な感動というのを提供してくれるソフトというのは、現時点においてはかなりつくるのが大変だと思う(いうまでもなくいち早くそれを達成したのは『マリオ64』)。

ファミコン世代にはどこかしら懐かしさを感じさせ、次世代機キッズには新鮮な感動を与える『ゆけゆけ』は、トレジャーと64のコンビだからこそ生まれ得た貴重な1本だと言えよう。ひとつ心配なのはカルトゲーの烙印を押されゲーム史のスミにおいやられることだけなのだ。

読者からの質問に「N64のコントローラにはどうして十字キーがついてるの?」という質問がいまでも寄せられます。この『ゆけゆけ』はN64初のファミコンポジションのゲームです。おためしあれ。

●マリオカート64●

下手な人でもできる

タコ吉(香川県)

ぼくは『マリオカート64』がとても好きだ。N64を買って初めて購入したソフトという事もあるが、やはり家族とできるからではないだろうか。

ゲームの苦手な両親も毎日していたら3日ほどで操作を覚えた。このゲームはやはり、操作が簡単でみんなで楽しめたからブレイクしたのではないか。『SF64』も自分は好きだが両親は宙返りやUターンができないと言ってやめてしまう。やはり誰もが途中でやめたいと思わないゲームが最高だと思う。

昔の『マリオカート』では2人まで対戦可能であった。しかし、2人ではやりたい人があと2人いても見ているだけである。でも今回の『カート64』ではあまった2人もできる4人対戦が可能になった。そして家族とやってみるとさらにおもしろい。母は行きたい方向にコントローラーを振り回して「キャーキャー」言いながらやっているし、父はなぜか行きたい方向の足をバタつかせている事もある。妹もオラオラ言いながら突っ走ったりしている(自分も)。

こんな一人ひとりのプレイスタイルを見ても、ゲームが下手で苦手な人も、上手くて余裕の人も、いろんな人が楽しめるソフトが『マリオカート64』だ。他のゲーム会社さんも、そして任天堂さんもこれからもこんなゲームを作って下さい。

いつでも、だれでも好きなときに遊べるのが『マリオカート64』の魅力ですよね。言葉の通じない外国の人と遊んでも、笑いのなかから友情が芽ばえそう。でもコウラの投げすぎにご用心。

<掲載料は2000円のおもちゃ券!>

N64ソフトをプレイしてみて、面白かったこと、感動したこと、哀しかったことなど、キミやアナタが感じたことをドンドン送ってくださいませ。新作でも旧作でもN64ソフトなら大歓迎! 掲載されると金2千円のおもちゃ券をさしあげます。よろしくね。

▼応募方法

文字数は400〜800字くらいまで 原稿用紙に書いて(ワープロでも可)編集部までお送りください

▼あて先

64ドリーム編集部
「ドリームインプレッション」係まで
(住所、ファクス番号は101ページをご覧ください)

Game Street Journal シアトル発
ゲームストリートジャーナル

REPORTER
HIROKO NAGAMI
永見浩子
（シアトル在住）

1963年東京生まれ。89年渡米。現在フリーランスのクリエイターとしてシアトルで活躍中。

イラスト/牧野タカシ

N64アメリカ版の発売1周年は、穏やかに上り坂

先月号で「アメリカは信じられないぐらい景気がよい」といってしまいましたが、あれから急にニューヨーク市場の株が暴落、一時は毎日のようにテレビで大騒ぎしていました（今は落ち着いたようです）。でも、普通の人々にはあまり関心がないみたい。そう言えば、湾岸戦争のとき（ガソリンが倍近く値上がりした）も、日本との牛肉輸入自由化のとき（アメリカ国内のお肉の値上がりをまねいた）も、さほど騒ぎたてる人が私の周りにはいなかったように、なぜか今回も庶民の市場には大きな影響が見受けられないのは、やはりアメリカという国の底力のせいでしょうか？　それともただの国民性の違いなのでしょうか？（だって日本の人ってどうしても流行に振り回されちゃうところがあるもんね。私のおべんとう箱もKittyちゃんだよ～）

取り敢えず、そんな代り映えのしないアメリカでの64事情は、発売1周年を迎えてどーなっているかというとこれがまるで「うさぎとかめ」のかめさん状態なのです。昨年のアメリカでの64の売れ行きは意外にもおとなしいというか、Slowな Startでした。日本のように発売日にお店に並ぶという光景はありませんでしたし（ほとんどが予約制。覚えてる？　マイクロソフトがウインドウズ95を出したとき、こちらの夜中の0時に店をオープンして沢山の人が並んで買い求めてた。あれは日本のマーティングのやり方にそっくりって皆驚いてたよ）、ところがクリスマスのあたりから、じわじわじわじわ～っと売れ行きが上がっていき、まだまだ売れ続けているのです。今では日本を抜いて売れ行きの差は開くばかりです。

米国雑誌に64ドリームのテロ侵入かっ？

今年の9月はアメリカでは、64のシステムが1周年なら、任天堂のゲーム自体もかれこれちょうど10年目になり、アメリカで一番老舗のゲーム雑誌（ニンテンドーパワー）は何と100号目にあたります。実は私はこの雑誌の創刊から携わっていたので、Stuffの写真を貸して欲しいとの要請に、いくつか家のアルバムから抜きだして渡したところ、なんと64ドリームを持って盛り上がっているクリエイター達（かつての同僚達なのです）が、小さいながらも堂々と掲載されているではないかっ!!!　ワハハ!!　無意識ながらも、1年目にしてついに64ドリーム米国雑誌デビューでありまする。おめでとう。

そして2年目…

日本と、ほぼ同時に発売された『GoldenEye007』は、オフィシャル攻略本が出るほど評判が良いらしいですが（近くのゲームソフト屋さんでは、目玉商品としてショーウインドウに展示、店員のおにいちゃまも、「It's a hottest one,now」とにっこにこ。

テレビで、丁度今朝の子供向け番組（セサミストリートやポンキッキーズなどにまじって日本のアニメの物まね版や、メガマン＝日本ではロックマンをやっています）のコマーシャルに、『GoldenEye』が流れていました。映画のCMかと思うくらい実写フィルムをバンバン使ってかっこ良かったなあ。

とはいえ、9月は、Back to schoolの季節でもあり、おもちゃ屋さんや、ソフトショップなどはあまり派手にDisplayしないのです。それでもトイザラスの64ソフト予約クーポンは他のゲーム機種ソフトのそれに比べて少ないところを見ると、なるほど派手さはないけれど、実力は徐々に定着してきて、いま不動のものになりつつありそうです。まるで小さなゴタゴタには左右されないアメリカの国のように。

それでは今回の英語教室。Slow but steady wins the race.（ゆっくりでも、着実に歩んだ者が最後に勝つ。うさぎとかめの亀さんのように。）

◆NINTENDO POWER創刊100号の11ページに載った、われらの64ドリーム。昔から本誌を読んでる人は、本誌12月号に同じ写真が出ていたことに気づいたはず（永見さんからNINTENDO POWER創刊100号をプレゼント！　詳しくは6ページを見てね）

タムタムの電脳遊戯補完計画 第1回

モリオとコウジ

いよいよ始まる「タムタムの電脳遊戯補完計画」。まぁ、なにをやるかというと、懐かしのゲームについてアレコレと語るページだな。えっ？　ただ先月の「じくうせんしタムロック」のタイトルが変わっただけじゃないかって…。ふっ、あまいな。まだまだあまーい。ハチミツかけた黒砂糖やな。それにタイトルもどっかで見たことあるって…。そりゃそうさ、これには深〜いワケと浅い理由があるんである。

まずは、自分の懐かしのゲームから始めたいわけだな。で、まず浮かぶのはあの『マリオブラザーズ』(83年/任天堂)なのだ。当時は『ゼビウス』のような画期的なシューティングが出てきて、とにかく名作のラッシュという感じ。『マッピー』『エレベータアクション』『ハイパー・オリンピック』なんかも同じ年で、今までとはちょっと違う新しいゲームが続々登場した1年だった。でも、最も注目したいのは、この年にファミコンが発売されたということだな。あのゲーセンでしか遊べなかった『マリオブラザーズ』がウチで遊べるぅ〜とえらい感動したもんだ。最近でいえば『バーチャ』ができるからとサターンを買うようなもんかな。とにかくゲーセンのゲームが自宅でできるということで、死ぬ気で買ったのだ。そして、当時のゲーセンにはパチもん(違法な類似品)が多くあったんだけど、実はこの『マリオブラザーズ』にもそれがあった。ちなみにホンモノはゲーム画面に『MARIO BROS.』と表示されてるんだけど…。いや、あるとき「なんかヘンだな」と思いつつ遊んでいたんだよね。で、ふと画面上のスコアを見ると、ルイージ(LUIGI)ではなく、コウジ(KOUGI)と表示されているではないか。なんとパチもんだったのである。そして、オープニング画面には『MORIO BROS.』と表示されていた。『MARIO BROS.』じゃないのよ、これが。もちろん最近はこんなパチもんはない。著作権などの権利が認められているからだな。それも長い時間をかけてやっと勝ち取ったものだ。ってな具合にひとつのゲームにも様々なエピソードが隠れているし、ひとつのゲームが誕生するにもなんらかの歴史的な流れがあるわけ。『ファミスタ』がなければ『パワプロ』が生まれなかったように、歴史には必然性というのもあるわけだな。そこで、懐かしのゲームを振り返りながら、そんなマジメなことを考え、将来のため補完していこうというのが、このページなのだ。

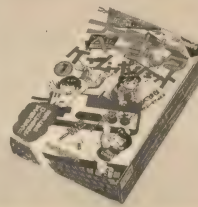
今月のおハガキ NO.1

◆小4のときにはまりまくったゲームだという『ヨッシーのクッキー』。CMの歌詞まで覚えているとは…。しかし、小4とは世代の違いを感じるじぇ
(奈良県／山村彩世理)

今月のおハガキ NO.2

◆これも懐かしい〜。タイトーの『ルパン三世』(80年)だな。確かに、どこがルパンか分からんかった。ステージクリアで不二子ちゃんが現れたのだ
(大阪府／中植茂久)

みんなのお宝も大募集するぞ

最近じゃ、昔のゲームもモノによってはかなりのプレミアがついているのって知ってるかな。昔の『ゲームウォッチ』も数万円で売っていたりするし、ファミコンの『MOTHER』も中古で7000円ぐらいする。というわけで、みんなの持ってる懐かしのゲームなどをここで自慢して欲しいのだ。特になにかの景品といった希少価値の高いものは、写真に撮って送ってくれるとうれしいぞ。送り先はハガキと同じ。スゴイものを送ってくれた人には、プレゼントも考えておくのだな。

◆今回は、もう絶対に手に入らないファミリーベーシックソフト「ゲームポシェット①」(新品)をプレゼントしちゃうぞ。まぁ、もらってもうれしくないと思うが…

■懐かしのゲームネタ大募集

なんと連載スタートから、イラスト関係がドッと押し寄せたのだ。もううれしくて、涙がちょちょ切れそうな思い。てなわけで、懐かしのゲームネタをさらにいろいろと大募集するぞ。例えば、懐かしのゲームイラストをはじめ、心に残るマイナーなゲームタイトルとその理由なんかも送って欲しいのだ。

宛先 おハガキ募集

〒102 東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部 ——
「タムタムの電脳遊戯補完計画」係まで

9月号『じくうせんしタムロック』の問題と解答

①これは有名だけど「ドラクエ」の元になったRPGって何だ？　これはホンマに有名だね。「ウルティマ」と「ウィザードリィ」だ。②おなじみ「マリオ」のデビュー作はなんだ？　これまた有名な「ドンキーコング」。「テニス」にも審判で出演してるのも有名。③「ゼビウス」で登場した元祖隠れキャラの名前は？　正解者が多かった「ソル」。まぁ、ぎんぎらタケノコね。④スーパーファミコンのアメリカ名は？　これも正解者多数の「スーパーNES」なんだな。⑤ファミコンとディスクシステムの一体型ツインファミコンの定価は？　なんと、今思うとビックリの32000円。この前中古で1000円で売ってたけど…。⑥エヴァンゲリオンのガイナックスが制作協力のアクションゲームは？　スーファミの初期作「超攻合神サーディオン」(92年/アスミック)。⑦ファミコン初の相撲ゲームって、なんだ？「つっぱり大相撲」(87年/テクモ)結構相撲モノは多いんだな。⑧編み物の勉強が出来るファミコンソフトのタイトルは？「アイアム・ア・ティーチャー」(86年/ロイヤル)編み物以外も教えてくれぇ。⑨ファミコンの前に任天堂が発売したテレビにつなぐゲーム機の名前は？「テレビゲーム15」など。本文を参照しておくれ。⑩おなじみ「ファミスタ」第1作の正式タイトルは？　正確には「プロ野球ファミリースタジアム」なんだな。もう11年前のゲームだ。

※例によって、全問正解者はなかったのだ(残念)。というわけで、先月の認定者には編集部から記念品が届くのだ。届かなかったら言っておくれ。

素敵なプレゼント付き

読者アンケート

アン・ケイトちゃんです！一雨ごとに涼しくなる季節ね。過ごしやすくはなったけど、編集部はゲームショウがらみでとっても忙しい毎日。私も夏休みの遊びすぎで会社に２泊するハメに…。寝袋がふさがってる時は梱包材（空気が入っててプチプチなるやつ）をお布団代わりに敷いたり掛けたりして寝るのよお（泣）。

1）今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）

1.非常によい　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

2）今月号の感想はいかがでしたか

1.非常におもしろかった　2.おもしろかった　3.ふつう
4.つまらなかった　5.非常につまらなかった

3）今月号のどの記事が読みたくて買いましたか。表１より１つ選んでください。

4）今月号で良かった記事を表１から選んでください。（３つ以内）

5）今月号でつまらなかった記事を表１から選んでください。（３つ以内）

表1

1.特製シール	29.HEIWAパチンコワールド64
2.ドリームメッセージ64	30.おハガキストリート
3.1周年記念プレゼント	31.ゲームソフトファンクラブ
4.ピカチュウげんきでちゅう	32.ちづるのアナログチャット64
5.ディディーコングレーシング	33.ふくもちのこちらロクヨン探偵事務所
6.ゼルダの伝説64	34.フォックス関西 わてらナニワの遊撃隊
7.ヨッシーアイランド64	35.特選1C攻略部
8.エフゼロ64	36.爆ボンバーマン
9.東京ゲームショウ'97秋	37.ゴールデンアイ007
10.HYBRID HEAVEN	38.デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
11.ドラキュラ3D	39.N64フォーラム
12.G.A.S.P!!～Fighters'NEXTream	40.ドリームインプレッション
13.NBA IN THE ZONE'98	41.シアトル発GAME STREET JOURNAL
14.ハイパーオリンピックインナガノ	42.タムタムの電脳遊技補完計画
15.ファミスタ64	43.読者アンケートのページ
16.エルテイル	44.64ドリームの舞台裏　N64の証言
17.ファイティングカップ	45.教えて本郷さん N64の質問箱
18.ぷよぷよSUN64	46.毎月新聞
19.新日本プロレス闘魂炎導	47.ちびちびスターフォックス
20.Jリーグイレブンビート	48.64大相撲
21.トップギア・ラリー	49.プロ麻雀極64
22.スノボキッズ	50.Jリーグダイナマイトサッカー
23.ワイルドチョッパーズ	51.ビストロDE64亭
24.スーパーロボットスピリッツ	52.エリボンのポケモンパラダイス
25.64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド	53.それゆけマリオ親衛隊
26.飛龍の拳ツイン	54.ドリテクの宮殿
27.カメレオン・ツイスト	55.N64新作ソフトスケジュール
28.遥かなるオーガスタMASTERS'98	56.N64新作ソフトカタログ
	57.64ドリームランキング

6）あなたがよく読むゲーム情報誌を表２より選んでください。（３つ以内）

表2

1.電撃NINTENDO64	8.週刊ファミ通	15.ハイパープレイステーション
2.ファミマガ64	9.ファミ通ブロス	16.ファミ通PS
3.攻略の帝王	10.電撃王	17.プレイステーションマガジン
4.Vジャンプ	11.サターンFAN	18.Theプレイステーション
5.ゲームウォーカー	12.グレートサターンZ	19.ゲーム批評
6.じゅげむ	13.セガサターンマガジン	20.ゲーメスト
7.週刊TVゲーマー	14.電撃プレイステーション	21.ゲームクラッシュ

7）本誌『64ドリーム』を

1.毎月買っている　2.時々買っている　3.今回初めて買った

8）今後発売されるNINTENDO64用ソフトの中で興味のあるものを表３より興味のある順に選んでください。

表3

【ア行】
1.悪魔城 ドラキュラ3D（仮）
2.ウェイン・グレツキー 3Dホッケー（仮）
3.ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒
4.ウルトラドンキーコング（仮）
5.エアロゲイジ
6.NBA IN THE ZONE'98
7.エフゼロ64（仮）
8.エルテイル（仮）
【カ行】
9.カービィのエアライド（仮）
10.G.A.S.P!! ～Fighters' NEXTream
11.カメレオン・ツイスト
12.キャバリーバトル3000
13.キャベツ（仮）
14.キラッと解決！64探偵団
15.金田一少年の事件簿（仮）
16.クリエイター（仮）
17.ゴルフ（仮）
18.コンカーズ クエスト（仮）
【サ行】
19.Jリーグイレブンビート1997
20.実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）
21.実況パワフルプロ野球5（仮）
22.実戦パチスロ必勝法
23.シムコプター64（仮）
24.シムシティ2000（仮）
25.シムシティー64（仮）
26.ジャングル大帝
27.新日本プロレス 闘魂炎導
28.スーパーマリオ64-2（仮）
29.スーパーロボットスピリッツ
30.スーパーマリオRPG2（仮）
31.スノースピーダー64
32.スノボキッズ
33.スペースダイナマイツ
34.ゼルダの伝説64（仮）
35.ソニックウイングスアサルト
【タ・ナ行】
36.超空間ナイター・プロ野球キング2（仮）
37.超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
38.ツウィステッドエッジスノウボーディング（仮）
39.ディディーコングレーシング（仮）
40.デュアルヒーローズ
41.トップギア・ラリー
42.TONIC TROUBLE
43.ナイフエッジ（仮）
44.忍たま乱太郎64（仮）
【ハ行】
45.バーチャル・プロレスリング64（仮）
46.ハイパーオリンピック イン ナガノ64
47.HYBRID HEAVEN（仮）
48.パイロットウィングス64-2（仮）
49.バギーブギー（仮）
50.爆ボンバーマン
51.遥かなるオーガスタMASTERS'98
52.バンジョーカズーイ（仮）
53.ピカチュウげんきでちゅう（仮）
54.飛龍の拳ツイン
55.ファイアーエムブレム64（仮）
56.ファイティングカップ（仮）
57.ファミスタ64
58.ぷよぷよSUN64
59.フライトシミュレーター（仮）
60.ブレードアンドバレル
61.プロ麻雀　極64
62.HEIWAパチンコワールド64
63.ヘクセン
64.ポケットモンスターDD（仮）
65.ポケットモンスター64（仮）
66.ボディーハーベスト（仮）
【マ行】
67.MOTHER 3　（仮）
68.マリオペイント64（仮）
69.ミッション・インポッシブル
70.森田将棋64
【ヤ・ラ・ワ行】
71.ヨッシーアイランド64（仮）
72.ラストレジオンUX（仮）
73.ランボルギーニ64
74.レースゲーム（仮）
75.レブ・リミット
76.64大相撲
77.64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド
78.ワイルド チョッパーズ

9）64DDのコマーシャルに出演する人（未定）について、各１名ずつお答え下さい。

A.出演してほしい人は誰ですか。

B.出演してほしくない人は誰ですか。

10）♥N64の質問箱♥N64について、知りたいことがあればお書き下さい。

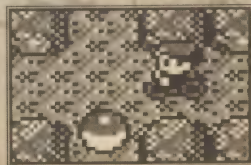
11）本誌へのご意見・ご希望を自由にお書きください

◎読者プレゼントの希望番号は６～７ページ。10月20日の消印まで有効だよ。

●アン・ケイトの視点●

『８月５日に羽田空港でポケモン緑つきのゲームボーイポケットを拾った。僕が持ってるのは赤と青。そして８月20日、ゴミ捨て場で新品同様のSFCを拾った！』こんなにラッキーだったのは東京都の河村君（18才）。でも、持ち主には自分のモノをもっと大事にしてほしいな。もう一人、落とし物に関するお便り。『７月８日は朝から雨。母が父を駅まで送って帰る途中、事故にあい入院。しかもその日僕はおにぎりを買うために財布を持っていったのが、昼食時にないことが判明。１万円入ってたのに～』こんなに不幸だったのは福岡県のゲームの神様君（13才）。彼は『僕にプレゼントを下さい。親に１万円で買ってきたとごまかす』と続けていますが、落としたのは気の毒だけど、ウソついちゃだめよ。みんなも落とし物には気をつけてねっ。

◆RPGのダンジョン内は落とし物の宝庫!?よね

©1995,1996Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認
3994

差出有効期限
平成９年11月
30日まで
（切手不要）

102-0043０

東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館

（株）毎日コミュニケーションズ
The64DREAM 編集部
「アンケートちゃん」係

フリガナ		男	年齢
氏名		女	歳
ペンネーム			
住所	〒		
電話	TEL （ ）		
勤務先 学校名 （さしつかえなければお書きください）			
希望プレゼント	番号	プレゼント名	

キリトリ線

64 DREAM (11) ハガキ

読者アンケート（11月号）

Q.1 ［　］ Q.2 ［　］ Q.3 ［　］ Q.4 ［　｜　｜　］

Q.5 ［　｜　｜　］ Q.6 ［　｜　｜　］ Q.7 ［　］

Q.8

1番興味あり	2番目	3番目

Q.9

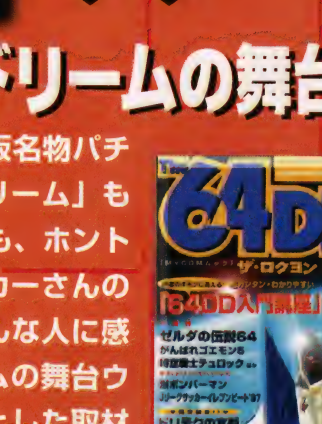
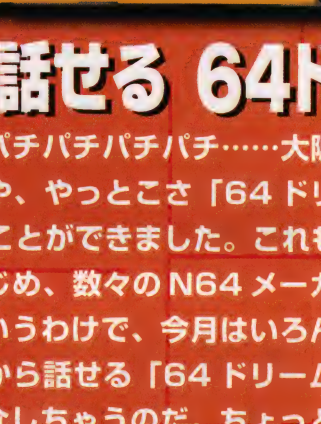
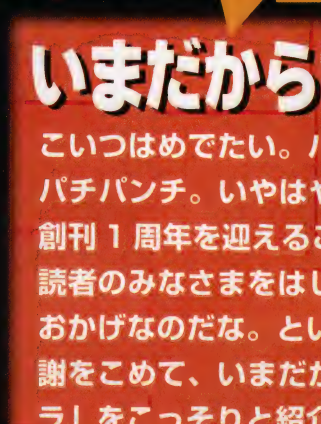
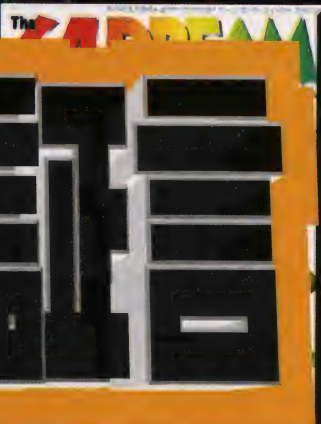
A	
B	

Q.10 「N64の質問箱」NINTENDO 64 について知りたいことがあれば、お書きください。

Q.11 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください。

- - - - - - - - - - - - - - - - - - - キリトリ線 -

創刊1周年ありがとう企画

N64の証言 '96・'97

いまだから話せる 64ドリームの舞台ウラ

こいつはめでたい。パチパチパチパチ……大阪名物パチパチパンチ。いやはや、やっとこさ「64 ドリーム」も創刊 1 周年を迎えることができました。これも、ホント読者のみなさまをはじめ、数々のN64 メーカーさんのおかげなのだな。というわけで、今月はいろんな人に感謝をこめて、いまだから話せる「64 ドリームの舞台ウラ」をこっそりと紹介しちゃうのだ。ちょっとした取材や記事の裏にも、どれだけの苦労話が眠っていることやら…。いや、本当にいろんなことがあった大変で楽しい 1 年でした。

創刊準備号（96.7.5）

いまとなっては恥ずかしい思い出ばかり 64ドリーム誕生秘話

64ドリーマーたちにとって歴史的な日といえば96年6月23日。そう、NINTENDO64の発売日だ。すべてはこの日から始まったといっても過言ではないだろうね。「64ドリーム創刊準備号」はその12日後の96年7月5日に発売された。いまでは見るのも恥ずかしいデキなんだけど、この「64ドリーム」という誌名が決まるまでも大変。最初は、毎日コミュニケーションズが発行している他のパソコン誌のように「64ファン」というアイデアもあったんだけど、どうも語感が悪いってことで「64ワールド」というタイトルにほぼ決定していたのだ。それで任天堂にも企画書を提出していたしね。ところが一転。よくよく考えてみると、N64って夢のハードだし、それこそ夢のようなゲームもいっぱい出てくるに違いない。これはもう「ドリーム」しかないじゃないか。他のゲーム機に「ドリーム」という言葉は似合わないけど、N64にはピッタリだろ。というわけで、最終的に「64ドリーム」というタイトルに決まったのだ。そういえば、この頃の編集長はしきりに「N64には夢があって、まるで東京ディズニーランドみたいだよね〜」と語っていたな。そして、みんなも『スーパーマリオ64』で同じ気持ちを味わってくれたハズ。もしも「64ワールド」という雑誌名だったら、きっと内容的にもハード寄りのマニアックなゲーム誌になっていたのかもしれないね。ちなみに最近では「64ドリーム」のことを「ドリーム」って業界関係者は呼んでいるんだよ。

こんな表紙もあった

◆表紙はもちろん、タイトルも「64ストリート」「ルート64」といったありがちなものから、「めちゃスゴ64」といったものまで、ボツにしたのは数しれず

N64こぼれ話

発売延期で救われた？ 64ドリーム

◆懐かしいチラシ。N64の予約が始まったのは4月21日のこと。同じ日の巨人阪神戦からCMもスタート

64ドリーム編集部が誕生したのは96年2月のこと。もちろんN64は発売されておらず、セクション名も「ゲーム雑誌企画課」というワケのわからないところだったのだ。当時のメンバーはサオ編集長と副編わたるのわずか2人。なんにも仕事がないから、2人で秋葉原に暇つぶしにでかけたり、SFC版『マリオカート』の対戦を楽しむといった、いまから考えると夢のような日々を過ごしていたのだ。ところが急遽N64の専門誌を出すことに。「4月のN64の発売に間に合わない」って大慌てしたんだけど、N64の発売が2度目の延期。世間の非難をよそに、ホッとした2人だったのだ。

創刊準備号（96.7.5）

N64記者発表の影に…

96年4月23日、忘れもしないこの日、京都の任天堂でN64の発表会があったのだ。まだ創刊準備号の企画を練っていた64ドリーム編集部も、初めてN64本体をナマで見て触って大感激。残念ながら『スーパーマリオ64』と『パイロットウイングス64』はビデオでの紹介だけだったけど、マリオが軽快に動きすぎるので「あれはアニメじゃないか？」って疑ったくらいなのだ。その感動の記者会見終了後、「こりゃ当たるでぇ」という関西弁のひそひそ声が…。副編わたるとキクボウは、東京に戻るとすぐに任天堂の株を買ったのだった…。

創刊準備号（96.7.5）

NINTENDO64がやってきた 『スーパーマリオ64』は……？

N64本体が編集部にやってきたのは5月27日のこと。このときの心境を語れば「うれしさ半分、さびしさ半分」といったところ。なぜなら、『マリオ64』などのソフトがやってきたのはそれから8日後だったのだ。それでも記事を作らねばならない、ってワケで中森友香ちゃんにN64を持たせ、さも「N64買ってうれしい〜」みたいな“やらせ”をやってしまったのだ。ところが他の編集部では某タレントを起用し、実際にプレイしていないはずなのに「N64のマリオってこんなに面白い〜」みたいな感想まで入れていたのだ。負けた〜。

これがホントのソフトなければただのハコ〜

◆特集の扉を飾った中森友香ちゃん。N64本体にはカセットはささっていないのだ

はみだし　わたるとキクボウが任天堂の株を購入した価格は79万円。一時120万円位まで値上がりしたときは2人ともウハウハ状態。でも売らなきゃ儲けにならないのが株。実は2人とも64ドリームの編集をやっている間は決して売らないという堅い決心なのだ。

96年発売の任天堂ソフトは16本!? さぁ、編集部も忙しくなるぞ

実は創刊号の「N64の質問箱」の本郷さんの回答にもあるけれど、"96年内に発売される任天堂ソフト"は『マリオ64』も入れて16本だったのだ。ところが、実際に96年に発売されたのは4本。結局、そのとき発表されたソフトで現在までに発売されたものは8本なのだ(本郷さんを責めているんじゃないぞ〜)。実は発売が遅れたおかげで、当時の人手不足だった64ドリーム編集部はとっても楽できて助かっちゃったのだな。あぁ、編集長の「年内にこんなに多くのゲームが発売されるからますます忙しくなるぞ〜」という言葉が懐かしい。

96年7月以降に発売される予定だったソフト一覧(タイトル名は発表時のものです)

タイトル	発売
●ウェーブレース64	96年発売
●スーパーマリオカートR	96年発売
●スターフォックス64	97年発売
・カービィのエアライド	98年発売予定
・ゼルダの伝説64	97年?発売予定
・F-ZERO64	98年発売予定
・テトリスフィアー	発売の予定なし
●スターウォーズ	97年発売
●ブラストコープス	97年発売
●ゴールデンアイ007	97年発売
・クライマー	他のソフトに吸収
・ヨッシーアイランド64	97年発売予定
・ゴルフ	未定
・バギーブギー	98年発売予定

●印のタイトルは発売中

最後のアイドル

N64といえば4人対戦が名物。創刊準備号ではタレントを使ってその魅力を伝えようと、4人組タレントをサーチしたんですね。で、最終候補に残ったのがいまをときめくSPEEDだったのだ。出演交渉に入ろうとすると「まだ小学生やんか」という副編の一言で中止に。もったいないことしました。はい。

➡このような類(たぐい)の本にはお世話になりました

NINTENDO64の生みの親 竹田玄洋さんインタビュー

NINTENDO 64
開発をめぐる7つのキーワード
N64開発者
竹田 玄洋
インタビュー
PROFILE
1 NEXT スーパーファミコンの次にくるもの

⬆"NINTENDO64の生みの親"竹田玄洋さん(創刊準備号)。先日取材を申し込もうとすると中東の某国へ出張中だとか。はて、何のため?

創刊準備号の特集は「N64ハード超入門」。まだN64も発売されたばっかりだったから、ハードとしての魅力を聞こうということで、生みの親である竹田玄洋さんにお話を聞いたのだ。「スーパーファミコンの次に来る娯楽は一体何だろうか。それはやはりテレビゲームだと思うんです」と、まずはN64開発の過程からお話を伺ったわけだけど、ホント驚くことばかり。だって次世代機の開発ではなく、新しい娯楽の開発からはじめたというのだ。「任天堂はゲームメーカーと決めつけている人がいるけど、何か面白いことをするために、たまたま現在一番面白いものを表現できるゲームを作っているだけ」だというんだもんね。そして、気になる64DDや通信モデムのことも聞いた。このとき竹田さんは「通信モデムが速くなってきたとはいえ、任天堂はCD-ROMが遅いと言った会社なので、まず現在のモデムでは遅いというところから考えたい」とひと言。ちなみに現在の最新モデムでも、CD-ROMの約3分の1のデータ転送速度だから、まだかなり遅い。それに通信料金も高いし、電話回線を使って友だちと『ポケモン』のモンスターを交換できるのはまだ先のことになるかもしれないね。とにかく技術者としての心意気にずいぶん心を打たれたインタビュー。質問内容が幼稚で申し訳ないと思った64ドリームなのでした。

N64こぼれ話

N64カセットの底力

任天堂がCD-ROMではなくカセットを選んだ理由のひとつとして、カセットの中にいろんなチップを入れることで、さらにバラエティに富んだゲームを開発できるということがある。そして、そのいくつかは実際に試作品があることも、このとき竹田さんは語っていたのだ。

⬆その後、明らかになったセタの通信モデム内蔵カセット。カセットに電話ケーブルを差し込むだけで通信対戦が楽しめる。CD-ROMと違って、あとから新型のチップを搭載できるのもカセットの魅力のひとつ

はみだし｜SPEED以外の候補はMAXとCCガールズだったと言う事実。当初年齢層を中高生以上と考えていた64ドリーム。いずれも適当な年齢ではないよねと言うことで見送りました。そういえば創刊準備号はフリガナが打たれていないよね。

意外な素顔を大暴露!!
宮本茂さんインタビュー

創刊号の特集といえば、やっぱこれしかないでしょ。おなじみの宮本茂さんインタビューだ。といっても、ただのインタビューじゃつまらない。そこで「宮本茂大研究」と題して、少年時代からN64ソフト開発の裏話までを伺ったのだ。取材日は、96年8月13日。初の対面に64ドリーム編集部はドキドキ…。でも、会ってみるとジョークの好きな気さくなお兄さん（失礼！）。そして、特集では髪を伸ばしてバンドをやっていた頃の写真も大公開。あとで宮本さんは「写真をお貸ししたけど、全部使われるとは思わなかった。恥ずかしかったなぁ」とひと言。いや、3点だけじゃ少ないと思ったんですが。

マリオの父、いよいよ登場!!

◆真夏の取材だったので、半袖シャツ姿だった宮本さん。でも、創刊号の発売日は秋。真夏の格好じゃ具合が悪いってわけで、編集長のジャケットを着ていただいて撮影しました

宮本茂さんのサイン

インタビュー終了後に宮本さんのサインをいただいた。色紙をいっぱい用意していたのだが「あの、僕、あんまり色紙にはサインをしないんですわ」という宮本さんのひとことで、急遽、任天堂の会社案内に変更することに。本郷さんも「世界に1冊しかないサイン入り会社案内になりますよ」と言うし、それはもう、うれしい瞬間だったのだ。サインが終わると「宮本のサインってボンバーマンに似てますなぁ」と本郷さん。このジョーク、次の機会にサインをいただくときも使っていたから、お約束なんだろうな、きっと。

◆読者プレゼントにした"世界で1冊の宮本茂サイン入り会社案内"

思わぬスクープに驚きの連続
MOTHER3インタビュー

実は上の宮本さんインタビューの前日、東京で糸井重里さんにインタビューしていたのだ。もちろん『MOTHER3』について聞いたわけだけど、ほぼストーリーもマップも完成しているという発言にビックリ。また、次のゲームの企画として「例えば、ありんこのモデルを作るじゃないですか。で、ありんこがいそうなフィールド作るじゃないですか。で、甘い物も作る。で、この3つの要素を置いたら、ありんこは自然に甘い物のところに行きますよね。その発想でゲームができたら作り手としてうれしいね」とひと言。これって、あの『キャベツ』のことじゃないの!『MOTHER3』のようなゲームだと、主人公はプレイヤーの操作で動くわけだけど、『キャベツ』では周辺の条件を変える（たとえばエサを置いたり、照明を変えたりする）ことで主人公（ペット?）が行動するというわけなんだね。まさに発想の逆転なんだけど、こんなアイディアを5年以上も前から考えていたなんて、やっぱりクリエイターってすごい!

どせいさんふぉんとをもらっちゃったのだ

゛゜、「」
あいうえお かきくけこ さしすせそ たちつてと なにぬねの はひふへほ まみむめも やゆよ らりるれろ わ ん
を　にんてんどう64のなまえについて
アイウエオ カキクケコ サシスセソ タチツテト ナニヌネノ ハヒフヘホ マミムメモ ラリルレロ ワンヲ ?!‼

◆『MOTHER2』でおなじみの「どせいさんフォント」。記事で使用するってことでいただいたのだ。ベースになったのは糸井さんのお子さんの手書き文字という話

N64こぼれ話

N64命名の由来は?

発売前は「ウルトラ64」とか「ウルトラファミコン」と呼ばれていたN64だけど、名付けの親は糸井さんなのだ。「海外で"ニンテンドー"といえばビデオゲームの代名詞。それにゲーム機では最高のスペックである"64"をつけるのが、最高のハードにつける名称としていちばんふさわしい」というようなことで決定したという。

◆コピーライターの糸井さん。「ゲームが変わる、64が変える」というコピーは糸井さんの作品…ではない

はみだし　初めての糸井重里さんのインタビューで、前日からなんかそわそわしている編集長。大物とのインタビューで緊張しているのかと尋ねたところ、もし樋口可南子さんが一緒にでてきたらどうしよう、だって。ばかですねー、本当に。

編集部でも謎の多いコーナー ビストロでロクヨン

◆これがアノ「ファミマガ64」(12月27日号)の表紙。わが「ビストロ」よりもお金がかかっているのがよくわかる。「有名なケーキ屋に特注で作らせましたからね」(ファミマガ64藤岡編集長談)

64ドリーム編集部で"謎の企画"と呼ばれている「ビストロでロクヨン」がスタート。まぁ、ゲームがデジタルな世界だからアナログなページがあっていいだろう。家族で読んで欲しいねっていうんで、始まったんだな。ところが、ふくもちの作った数々の料理を食べたという編集部員は1人もいないのだ。かろうじて、もっちーが今月のケーキを食べさせられたらしいけど、その味については口を閉ざしたまま。一体何があったのだぁ…。またカメラマンが料理を作っているという噂も絶えない。ちなみに『ファミマガ64』はこのコーナーでピンッときて、昨年末の表紙でマリオカートのクリスマスケーキを作ったんだとか。

ブレードアンドバレルの愛称は?

12月号で記事になったゲームの本数は16本。そのうち13本のソフトがめでたくデビューを果たしたが、残る『カメレオンツイスト』など3本が未発売のまま。『ブレードアンドバレル』もその1本で、この12月号では「マシンの愛称大募集」なる企画(ゲーム中に登場するマシンの愛称を読者から公募)をやっている。そこで担当のケイ少佐の証言。「ああ、あれですね。ええ、みんなが考えてくれた名称は実際のゲームに出るみたいですよ。でも、ほら、いまケムコさんは『トップギア・ラリー』で忙しいみたいですから」。ゲームのシステムを根底から作りなおしているらしいけど…、一体いつ発売するの!?

セタ社長のオフレコ話

セタの通信カートリッジ完成を記念して富士本社長のインタビューを行ったのが12月号。今年の11月28日に発売が決まった『森田将棋64』は、カセットの凹みに電話線をさしこむだけで、通信対戦が楽しめるというスグレものなのだ(こんなマネ、CD-ROMにはできないよね)。で、このインタビューでは記事にしないことを条件にいろんな話を聞かせてくれたんだけど、そのひとつは「釣り好きのスタッフが社内にいましてね。彼が釣りゲームでコントローラが震えたらどんなに楽しいかと。そこで考えたのが…」。はい、もうおわかりですね。いまや64ユーザーには必携の振動パックはこのインタビューの2カ月後に初心会で初めて公開されたのでした。

◆富士本社長、「電撃64」ばっかり出てないで、たまには64ドリームでも面白い話を聞かせてください

『マリオカート64』登場! タイムアタックコンテストにキレた

●第2回64ドリームタイムアタック大会(4月号掲載)

マリオサーキット(ショートカットあり)	0,51,27
マリオサーキット(ショートカットなし)	1,16,47

◆懐かしいドリテクだらけの『マリオカート64』。上のタイムアタック記録にみんなも挑戦してみてね

もう『マリオカート64』の情報が入ってからというもの、64ドリーム編集部はマリオカート一色。表紙に登場したのも96年12月号～97年4月号まで5号連続。他の64専門誌は『ワンダープロジェクトJ2』のジョゼットちゃんに浮気していたけれど、64ドリームはマリオ一筋だったのだ(CGキャラの表紙にこだわっていたので、アニメイラストのジョゼットは使いづらかったというのが正直な話)。で、忘れられないのが「タイムアタックコンテスト」だ。最初は「タイムはコントローラパックに記録されるから楽チン～♪」と始めたんだけど、コンテスト開始後にタイムが記録されないことが判明。そこで担当のマッシーはゴーストをゴール付近で待ち伏せして、タイムが正しいかどうかを確認。これを1つ1つのコントローラパックについて全て確認したんだもんね。そりゃキレるわ。しかも応募総数は1410通。これを全部チェックしてコントローラパックをまた送り返すという日々だったのだ。おまけに、80円切手だけで送ってきた料金不足の応募が山のようにあって、編集部はとてもビンボーになってしまったのだ。

マッシーの証言

とくに休日明けがすごかったですね。出社すると郵便物の山で机が隠れていたくらいなんですから。あ～今日も一日、データのチェックかぁって、ため息、いや、うれしい悲鳴をあげていました。

はみだし | マリオサーキットで初めて1分16秒台のコントローラパックを見たときには本当に驚いた。見事なドリフトに完璧なきのこロードショートカット。なんとか追いついて必死でラインを研究しようと頑張ったけど全然追いつけず。だってその頃の編集部の最速タイムは1分25秒だもん。

1月号 (96.11.21)

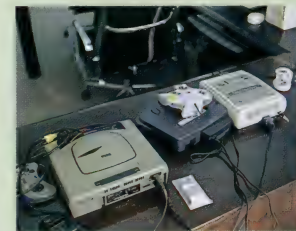
伝説になったエニックス? 福嶋康博社長インタビュー

◆かなり本音も聞かせてくれたエニックス社長の福嶋さんだったのだが…。

エニックスの取材に行ったのは、まだ『ドラクエVII』がどのハードで発売されるか決まっていなかった96年10月29日…。基本的にゲーム誌の取材を受けないという福嶋社長が会ってくれるとのお返事だったので、もう「こりゃあドラクエはN64でキマリだな」という期待を胸に、編集長、副編集長、タムタムの3人はエニックスに向かったわけだな。ところがインタビュアーのタムはその肝心な本題に入らずエニックスのこれまでの歴史について質問するだけ…。まぁ、エニックスそのものをまず浮き彫りにしたかったらしいけど、んなことより『ドラクエ』はどうなるのか聞けぇ〜、残り時間もないぞ〜と内心イライラの編集長。でも、「プレステやサターンが1年半以上かけて300万台出荷というのに比べると、N64は素晴らしいですね。半年で300万台ですから」という福嶋社長の言葉にひと安心した64ドリーム。なにしろ一番伸びるハードにソフトを提供するというエニックス。ますます『ドラクエVII』はN64で出ると確信したわけなんだな。もちろんその結果についてはみんなも知っている通り。97年1月14日には、PSで『ドラクエVII』が発売されることが発表された。取材の感触からN64で出ることを確信していただけに64ドリーム編集部のショックの深さは、もう世界一。しばらくは立ち直れなかったのだ。でも、『ドラクエ外伝』を64DDでという話もあるし、まだどうなるかは分からないと思うぞ。

N64こぼれ話

N64で出るはずだった? 『ドラクエVII』

どんなコメントをいただけるか?というのがエニックス取材の最大のテーマだったんだけど、それ以外に気になったのが社長室の様子。N64の置かれかた次第では『ドラクエVII』の行方が占えると思ったのだ。で、取材の合間に部屋を見渡してみると、社長室に置かれていたのはN64とSFCとSS。PSは1台もなかったのだ。それに社長を撮影するときにはN64だけが写るように、SSを隠す気のくばりよう。これで『ドラクエ64』間違いなしと思ったんだけどね。

◆PSだけが置かれていなかった社長室。もし『J2』が爆発的にヒットしていれば、『ドラクエ』の行方は違った方向に向かっていたかもしれない

1月号 (96.11.21)

行方不明のジョゼットの衣装

エニックスブースには欠かせなかった大人気のジョゼットの衣装。読者プレゼント用としていただくはずになっていた衣装がなぜか編集部に届かない。そこで、広報の斎藤さんに確認したところ、「宅急便の袋にいれたのは覚えているんだけど…」とのこと。編集部に届いた時に誰かが(もっちー、お前か!?)こっそり持っていったのではないかと言われている。

◆もちろんプレゼント用です。決して自分で着るつもりはありませんです。ハイ

2月号 (96.12.18)

ただ飲んだだけのJ2取材 あの米ちゃんはどこにいった?

◆懐かしの米ちゃん(写真右)と藤本ちゃん。お二人のおすすめはピー肉としめじ巻。今度は「J3」の話をしながら、またゆっくり飲みましょう(右は米ちゃん自画像)

97年2月号から「米ちゃんのマンキ〜♪スペシャル」と銘打って掲載された『ワンダープロジェクトJ2』特集。まあ、米ちゃんというのは『J2』の生みの親・米田喬さんのこと。で、その最終回は『J2』発祥の地ともいえる居酒屋かめやでのロングインタビューだった。でも、実際はプロデューサーの藤本広貴さんと広報の斎藤さん、副編集長わたるとタムタムで飲んでただけ。それもテープは回さず、メモもとらず、ただ7時間半も飲み続けていただけなのだ。こんな長時間取材(?)は二度とないだろうな。また、驚いたことに翌日になって、米ちゃんが退職したという衝撃の事実が判明したのだあ。一体『J3』はどーなってしまうのか!? カムバッ〜ク! 米ちゃ〜ん!

はみだし エニックスの福嶋社長インタビューの際に、新築の綺麗な本社ビルの中をいろいろと案内してもらったのだ。印象的なのは仮眠室と自動販売機で売られているスタミナドリンクの数々。うらやましいやらかわいそうやらなんか複雑な気持ちになりました。

64ドリーム 初めての「初心会」取材

96年11月に開催された「NINTENDOスペースワールド96」（初心会展示会）。N64発売後初のビッグイベントというわけで64ドリームも大ハリキリ。初出展の64DDや、平林さん司会のカンファレンス取材など編集部員は会場を走りまわったんだけど、今だから言える話をひとつ。実は宮本さんの取材を落としてしまったのだ。64ドリームとしては、展示会期間中の宮本さんは忙しくてインタビューを受ける暇もないだろうとタカをくくっていたんだけど、当日プレスルームに行くと、いろんな雑誌社が列をなして宮本さんの取材をしているではないか。あわてて本郷さんに「64ドリームにも時間を！」とたのんだのだけど、時すでに遅し。「宮本のスケジュールはいっぱいで調整するのはムリですね」と本郷さんから宣告されたときには、ホント泣きそうになりました。取材がムリとわかりつつ他社が楽しそうにインタビューするのをよだれを垂らしながら見てるだけの哀しい気持ち、わかるでしょ。でも、しぶとく交渉した甲斐あって12日後に単独インタビューが実現。イベント会場と違って雑音はないし、たっぷり時間もいただいて、巻頭6ページを飾ることができたのだ。災い転じて福となす、だね。

◆すぐそばに宮本さんがいるのに話を聞けないこのつらさ。せめて写真を、で撮ったのがこの画像。もしインタビューが実現しなければ読者の皆さんにお詫び記事を載せようと思ったくらいだもん

64DD 初登場！

「NINTENDO スペースワールド96」で初お目見えした期待の64DD。でも、正直に告白するとガッカリしましたね。なんてったって64DDは「ゲームを変える」N64の切り札なんだけど、当初、この会場で発表されるはずだった発売日も、価格もわからずじまい。そしてなにより64DDでどのようにゲームが変わっていくのかを体験できなかったことがとても残念でした。そのような気持ちが6月号の「64DD入門講座」という企画をつくる原動力になったんだけどね。

◆いまだもって64DDに関してはわからないことばかり。でも今年の展示会では『マリオアーティスト』などのソフトで遊べるようになるので、64DDを実感できるはず

いつも段ボールが満杯!! 「ドリテクの宮殿」スタート

多くの読者からの要望によって、97年3月号からスタートしたのが「ドリテクの宮殿」なる裏ワザ紹介ページだな。それだけに現在でも毎月届くハガキの量は他の企画ページと比べても圧倒的多数。しかもファックスもばんばん来るし、電話がかかってくることも…。まぁ、少しでも早くドリテクを見つけて報告したいとみんな考えているわけだな。というので、ネタのストックは段ボール箱2つぶん。これに全部目を通している担当のケイ少佐は、ほとんど尊敬もんだな。また、連載が始まった頃は『マリオカート64』の驚くべきショートカットをはじめ、バグ関係のネタにずいぶん助けられたんだけど、やっぱ忘れられないのが5月号で紹介した『マリオ64』の「ジュゲムと遊ぼう！」。スター0個の状態でお城から飛び降りると、雲にのっていないジュゲムに会えるというドリテク。発売後9ヵ月たってもこのような「特夢」が発見される『マリオ64』。その奥深さに感動！

ドリテクはつかれるよ
そうだろうとも

◆ドリテクの別冊はいずれ出します。お楽しみに～

N64 こぼれ話

まぼろしの黄色と赤のコントローラブロス

『カート64』が発売される前、同梱のコントローラの色を本郷さんに聞くと「黄色と赤のツートンが有力ですね」との回答。締め切り間際だったこともあり、急いで編集部で組立てて、本誌に掲載したんだけど、結果は黒とグレーでした。ちゃんちゃん。

◆この色の組み合わせのほうがよかった、かな？

はみだし 毎日山ほど届くドリテクのハガキ。当然ちゃんとできるかどうかのチェックをする。ある時届いた1枚のハガキ「マリオカート64にのこのこ登場」に編集部は騒然。すぐに任天堂に電話し開発まで確認してもらったほどだ。結局本人にも問い合わせてうそだと判明した。

とにかく大反響!! 特集「大丈夫? N64」

◆「変わらなきゃ、任天堂」と語る平林さんに「プロと男」の両方を感じた取材だった。そろそろまた新たなメッセージをお聞きしたいですね

「ドラクエの次回作はPSで出します」というショッキングな発表があったのは97年1月14日。そのショックからなかなか立ち直れない64ドリーム。読者ももちろん同じ気持ちだろうということで考えたのが「それでも元気なN64」という企画なんだな。「堀井雄二さんが去っても、マリーガルには『ダビスタ』の薗部博之さんら優秀なクリエイターがN64ソフトをいっぱい作っている、だからみんな元気出そうよ」という意図だったんだ。とにかく、N64ユーザーが立ち直れる材料を探そうと思ったわけ。そこで、マリーガルに行ってみると、出迎えてくれたのはゲームアナリストで同社のプロデューサーでもある平林久和さん。N64ドリームの意図に反して平林さんから発せられたメッセージは「任天堂も変わらなきゃ」。要約すると「N64は凄いハードだし、『マリオ64』も凄いゲーム。でもその凄さがユーザーやメーカーにどれだけ伝わっているか。ゲームだけでなく任天堂も変わらないと大変なことになっちゃうよ」ということ。その場しのぎの「元気だそうよ」なんて言葉より、ずっとずっと真実に近いメッセージが平林さんから発せられたわけ。それで、タイトルも「大丈夫？N64」に変更し、特集で勝負に出たのだ。

N64こぼれ話

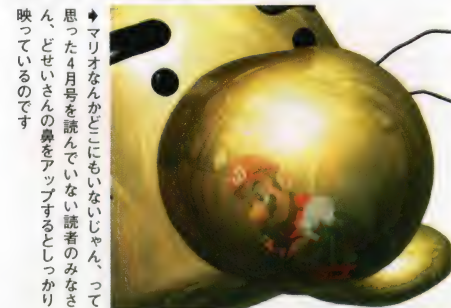
N64フォーラムはここから始まった

とにかく97年4月号への読者の反響はスゴかったのだ。「僕も言いたいことがある」と多くの意見が寄せられたのだな。しかも全部掲載したいぐらい熱いコメントばかり…。ある読者からは「この企画を続けて欲しい」と要望が寄せられたため、誕生したのが「N64フォーラム」。皆さんの声は確実に任天堂に届いているぞ。

任天堂も変わらなきゃ

◆これが「N64？大丈夫」の誌面。発売日にはドキドキしました

最後のマリオ

巻頭に糸井さんのインタビューを掲載したこともあって、4月号の表紙を堂々と飾ったのが『MOTHER2』のどせいさん。創刊準備号から、なんと7号続けて64ドリームの表紙の常連だったわれらのマリオもこの号でひとまずお別れ。次にマリオが登場するのは『マリオアーティスト(ペイント)』の発売まで待つつもりだったんだけど、今月の表紙を見ると…。

◆マリオなんかどこにもいないじゃん、って思った4月号を読んでいない読者のみなさん、どせいさんの鼻をアップするとしっかり映っているのです

やさしい糸井重里さん 64ドリームに大サービス

まだ冷めやらぬ「ドラクエショック」のなか、糸井さんにまたまたお会いしたのだな。もちろん『MOTHER3』がインタビューの目的。でも編集長はのっけから「例のドラクエショックで落ち込んでましてね…」と暗～い発言。で、糸井さんは「そんなことでくよくよすんなよ～、元気出せよ～」。本当にやさしい糸井さん、64ドリームを励まそうとスクープネタの連発を開始したのだった。その極めつけは新作ゲーム『キャベツ』の発表！ HAL研の岩田さんと某イラストレーター(まだお名前明かせないんです)の3人で5年前から新タイプの育成ゲームを作っていたというのだな。発売時期も「年内か(編集部注：ムリでしたね)、遅くとも1年」とおっしゃるんのだから、もう感激。すっかり「ドラクエショック」のことは忘れて「♪ぼ、ぼ、ぼくらのきたいのキャベツさん」って歌いながら青山の糸井重里事務所を後にしたのでありました。

誤

正

◆『MOTHER3』の正式タイトルロゴ（下）が発表されるまでは『2』をアレンジしたロゴを使っていたのだ。後日、アートディレクターの伊藤紅丸画伯にお会いしたとき、デザイナーの人が「古いロゴ使われるとイメージができて困る」っていう話を聞かされて反省。本当にごめんなさい

はみだし｜創刊以来ずーっと続けていたマリオ（3月号を除く）を使った表紙を替えるのにはかなりの勇気が必要だった。どせいさんで吹っ切れたデザイン担当の斉藤はその後桜吹雪のゴエモンなど斬新な表紙デザインを連発する。

5月号 (97.3.21)

「NINTENDO64が大幅値下げ」のファクスにびっくり

これには64ドリームもビックリ。97年2月21日、任天堂から予告もなくファクスが送られてきて、3月14日からN64が25,000円→16,800円に大幅値下げすると伝えてきたのだった。どうやら任天堂社内でもほんの一握りの関係者しか知らない極秘情報だったらしく、いつもは超スクープネタを大サービスをしてくださる本郷さんも貝のように口が堅かったのだ。まぁ、97年に入って3月14日の『パワプロ』まではN64ソフトが1本も発売されなかったわけで、値下げの発表はこの時期以外に考えられなかったということでしょうね。で、64ドリームはというと「いよいよN64はブレイクだ〜! ブレイクすればユーザーが増える。ユーザーが増えれば参入メーカーも増えて、もっともっと面白いゲームで遊べるようになる!」ってわけで、"エニックスの第2企画室"と呼ばれる「かめや」(112ページ参照)に足を運んで祝杯をあげたんだけど、ひとり蚊帳の外で暗かったのがもっちー。「バカヤロー!オレ、数日前にN64買ったばっかしなんだぞ〜。金かえせー」。もっちーと同じ思いをしたユーザーの方も多かったんでしょうね。任天堂の電話は鳴りっぱなしだったというし、編集部にも抗議文がかなり寄せられたのだ。

▲値下げのCMに出演したタレントの竹内結子ちゃんも値段までは知らされておらず、電車で声がかき消される演出がなされていた

N64こぼれ話

11月21日発売のひみつ

宮本さんが6月号のインタビューで『ゼルダ64』の発売は?という編集部の問いに「まぁ、任天堂でよくあるパターンは11月21日発売ってやつですかね」と語っているのだけど、ひとまず『ゼルダ64』の発売時期は置いといて、ここは11月21日の話。確かに11月21日に発売されたソフトの数を調べてみると8本と確かに多い。それもSFC版の『マリオ』『ゼルダ』など大作が並んでいるのだ。某情報通に聞いてみると「任天堂社長の山内家に関係があるようなんですが、よくわかりません」。う〜ん、謎だ。

◆今月発表された『ディディーコングレーシング』も11月21日に発売が決定。任天堂ソフトは土曜か日曜に発売されることが多いのに、今度は金曜っていうのはどういうワケ? ま、11月21日に発売されるってことは『ディディー』の大ヒットは間違いなし?

6月号 (97.4.21)

一足先に64DDにタッチ 64ドリームリニューアル

実は6月号から『64ドリーム』はリニューアルをしたのだ。サイズが大きくて本棚に入らないという声もあったし、ライバル誌『ファミマガ64』も月2回刊から月刊化してくることがわかっていたし、とにかくゲーム誌のスタンダード『ファミ通』と同じサイズにしようということになったわけ。でも外見が変わっても中味が変わらないと意味がない、というわけで、特集は「64 DD入門講座」に決定。でも、64DDってカンタンに撮影させてもらえないだろうな、なんて思いながら本郷さんに問い合わせてみると、「いつでもいいですよ」と快い返事。というわけで、関係者以外の人間として初めて64DDに直接触れることができたのだ。このころ「64DDにモデム内蔵?」といったウワサが流れていたんだけど、それらしいモノがあるかないかを調べたわけ。結局それらしい穴もなかったし、最終仕様ということだったので、こりゃモデムはないと思ってもいいだろうね。でも、ハードを見ただけでは、64DDの可能性はさっぱりわからんというのが結論なのでした。

▲64DDを手にした実験くんバージョン編集長。とにかく興奮したなぁ

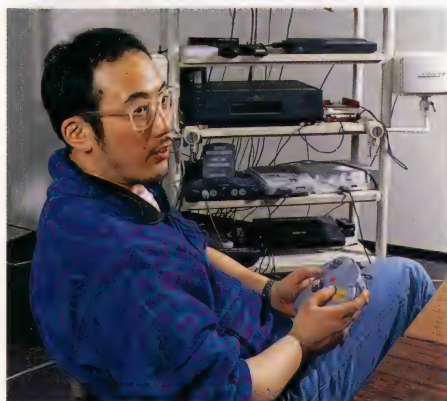
7月号 (97.5.21)

『ブラスト』で全プラチナ制覇

あの『ブラストドーザー』で手に入るゴールドメダルのさらに上の「プラチナメダル」をすべてゲットしたのが編集部ゲーマーのアンドレ。ゲーム誌関係者のなかでオールプラチナをゲットできたのはアンドレくらいじゃないかな、マジで…。

◆「ぷちキレそうだった」と語る、イタリア系日本人のアンドレ君。「尊敬してます」ってハガキも届くぞ

はみだし｜実は内容的にも自信たっぷりだったリニューアル第1号の6月号とそれほど自信のなかった7月号では、読者の興味は圧倒的に7月号の方が高かった。このときに、雑誌作りって本当に難しいとつくづく思い知らされました。

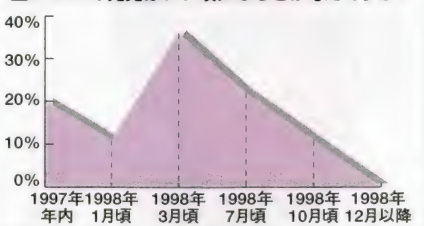
64ドリームは北へ ハドソン探訪記

取材のときはほんとにお世話になった、ハドソンの奥野さん。『爆ボンバーマン』の楽しいお話ありがとうございました。当時はまだ雑誌には書けない話ばっかりでした

副編わたるとキクボウの珍道中となった北海道行き。対応してくれた皆様の親切が身にしみる取材でした。喋ってはいけない話や撮影してはいけないマシンなどは数知れず、いやはや大変勉強になりました。ところで写真真ん中のN64にささっているのがサンプルロムといわれるカセット。各社から発売前に編集部に届くカセットは、実はこのようにでかい特殊なものなのだ。そういえば関西在住の某ライターはN64とあるカセットを電車の中に忘れるという大失態。既に荷物はなく編集部は大パニック。その後無事発見されたのだが、担当の副編の頭は既に坊主になっていたとか。

アメリカのN64特集だ

日本では苦戦するN64も、アメリカではクリスマスを境に大ブレイク。バスケの神様、マイケル・ジョーダンも「手ニ入リマセン」って任天堂に電話してきたくらいだし、ものすごいブームなのだ。そこでマッシーがインターネットのホームページをのぞいていたら、E3直前ということもあって新しいタイトルが続々発表されているではないか。で、急遽特集を組むことに。レア社からは『ドリーム』が、コナミからも『レジェンド・オブ・ミスティカルニンジャ』が出るって64ドリームは大騒ぎしたんだけど、結果は『バンジョー・カズーイ』と『がんばれゴエモン』でした…。『ドリーム』、出てほしかったなあ。

64DD発売が98年3月に延期に

97年7月号で、「N64メーカー大意識調査」という特集を組んだんだけど、そのなかで各ソフトメーカーさんに、「64DDはいつ出ると思いますか?」って聞いたんだな。「年内に発売できる」と回答したのはわずか20%で、残りの80%は「来年以降」と答えているんだけど、そのとき感じたのは「メーカーさんは任天堂を信じてないなぁ」って。でも、結果を見るとメーカーさんの予想通り、64DDの発売は来年3月まで延期されてしまったのだ。やっぱりサードパーティさんは任天堂とのつきあいが長いだけに、よくわかってらっしゃるってことかな。

98年3月と予測したメーカーさんがいちばん多かったのだ。ちなみに64DDの値段を聞くと、約4社に1社は「1万円以下」と答えているんだね。この予測も当たるといいよね

アトランタで伊藤紅丸さんの独占インタビューに成功!

世界最大のデジタルエンタテインメントショー、それが「E3」なんだな。64ドリームもこのビッグイベントをレポートしようとアトランタに乗りこんだ編集長とケイ少佐。最も印象に残ったのがイベント前日に開かれたアメリカ任天堂(NOA)主催のパーティだったのだ。会場が「歴史博物館」だったってことは9月号でも紹介したけど、まずビックラこいたのが堅牢な警備。テロリストが元気な?お国柄だけに警備もしっかりしなきゃあいけないってことなんだろうけど、入場するときはドキドキしましたね。で、パーティ会場に一歩足を踏み込むとそこは別天地。本物のジョージ・ベンソンが歌っていたり、お酒も飲み放題なのでつい浮かれてしまいそうなほどの豪華さなのだ(宮本さんと握手できたケイ少佐はめちゃはしゃいでいたしね)。でも、そこは仕事熱心な?64ドリーム。『MOTHER3』のアートディレクターの伊藤紅丸さんをキャッチするや「話を聞かせて!」ってお願いすると「うん、いいよ」って二つ返事でOK。ノーアポでありながらも日本のゲーム誌で初の独占インタビューに成功したのだった。

パーティ会場前の検問。敷地に入ってくるクルマはすべて止められて、招待状の提示を求められるのだ

会場の騒ぎをよそに、紅丸さんのインタビューを行った。オフレコ話が多くて、いまでも書けないことばかり

E3会場で遭遇したセーラームーンのコスプレ嬢

はみだし ハドソンへ喜びいさんで出かけたわたるとキクボウの2人は何故か札幌で2泊もしている。なぜ2泊もしたのか? 2晩もなにをしていたのか? については多くを語ろうとしない。編集部にもどってきて部長にこっぴどくしかられたのは言うまでもない。

9月号
(97.7.22)

ボツネタもいっぱい E3アトランタ取材

64DREAM

某ゲーム総合誌では5名の取材陣をE3に送りながらも、紹介記事はわずか2ページ（とっても贅沢で羨ましいぞ）。64ドリームは2人で取材して19ページの記事を書いたんだけど(ビンボーだぞ)、それでも誌面の都合でボツにしたネタもあるのだ。たとえば『テュロック』を作ったイグアナ社が「アッと驚くレースゲーム」を製作中だという話や、タイタス社(タイトーから出る『ランボルギーニ64』を作っているのはこの会社)の『スーパーマン64』をビデオ撮影していたケイ少佐が怒られたり(ボツになってあたりまえか)。読者からの反響が大きかったコントローラにしても、載せられなかったもの（下の写真）もあったのだ。

⬆誌面で紹介できなかったnYko社のN64コントローラ。手前には7色のコントローラパックブロスが並んでいるぞ

10月号
(97.8.21)

読者が教えてくれたN64ソフト100タイトル

64DREAM

10月号の発売後に送られてきた読者アンケートに目を通していると（これ、毎日楽しみなんです）、とても印象的な書き込みに目が止まった。「10月号の新作ソフトカレンダーに載ったタイトルが74本、それまでに発売された26本、計100本。ずっとソフトが少ないと言われてきたN64ですが、よくここまでやってきたなと思います」。さっそく確認してみると、確かにカレンダーには74タイトルあがっている。でも、発売済みのタイトルは24本なので計98タイトル。100タイトルまで2本足りない…。そう思ったとき、気がついた。「この人はマリオとウエーブレースの振動パック版も数に入れているのだ！」。ちなみに創刊準備号に掲載されているタイトル数は発売済みソフトがわずか3本、発売予定が46本だったので、この1年でほぼ2倍に増えたことになる。う〜ん、感無量！　N64の普及はカメのように遅いけれど、1歩1歩、確実に山頂目指して登っているのだと信じたい。

◆ちなみにN64ソフト30本目のタイトルは『爆ボンバーマン』でした。パチパチ！来年はぜひ100本目あてクイズをやりましょう

10月号
(97.8.21)

そうだ、山梨にいこう!! HAL研究所取材

64DREAM

◆「カービィの育ての親」岩田さん。98年はこのお方が主役になります

97年6月号で、岩田さんに「どうです、一度山梨に来てみますか」と声をかけられたことをいいことに、まんまとHAL研究所山梨開発センターへと来てしまった64ドリーム編集部。あいかわらず“いいひと”の岩田さんに、64ソフトについていろいろ聞いたんだな。ところが原稿がアップしたのはお盆中。岩田さんは休日返上で原稿チェックしてくれたのだ。

ありがとう、そしてこれからもヨロシク

「1年というのはあっという間だよね」というのはよく耳にするセリフです。でも、このちょっと変わった特集のために1年前の手帳やら、64ドリームのバックナンバーを眺めていると、本当にいろんな出来事があり、だから「この1年って長かったんだなあ〜」と思うのです。

思い起こせば、1年と3カ月前の96年6月23日、われわれはN64の発売を取材するために秋葉原や新宿を歩き回りました。どの店にも「NINTENDO64は予約の方のみ販売します」という張り紙がしてあり、N64はすぐに大ブレイクするぞと感じられたのでした。ところがその後、「N64の大ブレイク」は陽炎のように、いつも我々との距離を保ちつつ、一歩先を歩いているようです。今年に入って、「きっと秋には追いつけるさ」と確信し、毎月雑誌を作ってきたのですが、現実に秋を迎えたいま、「陽炎」は97年末に移ってしまったようです。これまでの経験から、年末を迎えれば「陽炎」を捕まえることができるかどうか、いまはもう断言できません。しかし、ハッキリ言えるのは、「陽炎」はいつしか現実のものになるということです。

この1年以上の間、数多くのN64関係者に出会ってきました。その出会った人々のだれもがとても魅力的で、「ゲーム関係者にはどうしてこんなに素敵な人が多いのだろう」と驚いたくらいです。彼らはみな、「N64は思ったほど売れていない」という世間の風評とはよそに、「いずれアッと驚くようなゲームでみんなを楽しませてあげる」、そんな思いに満ちあふれていました。ですから、気を長くして夢のような日がやってくるのを待ちましょう。「ロクヨンは、いま土中深く根っこをはっている。ふっふっふ」という糸井さんの言葉(5頁参照)を信じて。

64ドリーム編集部一同

©1997Nintendo ©1997Nintendo/Rare.Game by Rare.
©1997NINTENDO/HAL LABORATORY Inc./Sigesato ITOI
©1997HUDSON SOFT

取材・構成／編集部

質問箱

ヤッホ〜！創刊1周年だよ〜!!
創刊準備号からスタートしたこの「質問箱」も今月で14回目を迎え、
質問総数もなんとー！371本!!!(はみ出し64本含みます)
これまで逃げもせず、執拗な質問に答えていただいた本郷さんと、
たくさんの質問を送っていただいた読者のみなさんに
ホント、**大感謝ですぅ！**

1959年滋賀県大津市生まれの38歳。東京ゲームショウでは「ゲームカタログII」（テレビ朝日系）の伊集院光さんと高橋里華ちゃんの取材を受けていた本郷さん。放映日は決まっていなくって、早くても17日以降ってハナシだから、この号の発売後に放送されるかも。

Q これからの期待作はズバリ？

山口県・ミチルダさん

『ヨッシー』と『ゼルダ』が年末の期待作でしょうね。

それに今回初めて公開したレア社の『ディディーコングレーシング』も期待の1本でしょう。発売順については、発売が11月21日に決定した『ディディー』が最初で、『ヨッシー』はそのあとの12月上旬には出るでしょう。この2本に『ゼルダ』を加えた3作は期待していただいていいと思います。

●64ドリームが独断で決めた●
【任天堂ソフト発売スケジュール】

11月21日『ディディー』発売！

12月上旬『ヨッシー』発売！

12月下旬『ゼルダ』発売！

このように発売されるといいな〜

どうして『ディディーコングレーシング』を秘密にしてきたのですか？

64ドリーム編集部

もともとキャラとしてディディーは出ていなかったんです。

↑『ディディーコングレーシング』のスタート画面。確かに知らないキャラもいるな。キミは何人(匹)わかるかな？

今回発表した画面にはディディーとかコンカーとかバンジョーとか、すでにお馴染みのキャラが出ていますが、少し前までは、知名度のない動物なんかのキャラしか出ていなかったんですね。で、このようにレア社のキャラクターが出てくると、結構いけるんじゃないかということになりまして、今回発表したわけです。キャラクターの選別についてはこれまでレア社のソフトに登場したキャラや、これから発売されるであろうソフトのキャラも出ていますね。また、このゲームのために開発したキャラなんかも出ていますね。このゲームの魅力は『マリオカート64』のように4人対戦もできますし、1人でプレイする場合も、アドベンチャーレースゲームということで、敵をやっつける毎に風船がもらえるんです。『マリオ64』でもスターを集めると扉が開いて新しい世界を冒険できましたよね。このゲームでも風船を集めることによって新しいコースで遊べるようになるんです。『ディディー』は任天堂から発売されるわけですから、少しはチェックをしたりしますが、ほとんどの企画進行をイギリスのレア社だけでやっています。現時点での完成度も高く、『ヨッシー』よりも発売が早くなったんですね。

N64のポケモンはどんなゲームになるのですか？

千葉県・N.Mさん

今回発表した『ピカチュウげんきでちゅう』はロムで出ます。

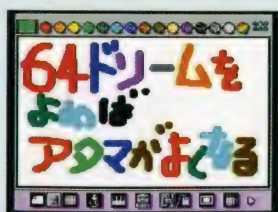
これまでポケモンのゲームについては2本の制作を発表していますが、これ以外にもいろいろ作っています。何しろ『ポケモン』は大人気ですからね、ガンガン作っています(笑)。そのなかで今回の『ピカチュウげんきでちゅう』が絵的にいちばん早く上がってきたということなんです。ですから発売がN64の『ポケモン』シリーズのなかでいちばん早いというわけではありません。この『ピカチュウげんきでちゅう』の楽しさのひとつは、プレイヤーが「ピカチュウ〜！」と呼びかけると、ピカチュウが振り向いてかわいい声で応えてくれるんです(笑)。ピカチュウ以外に他のモンスターなんかも登場するかもしれませんが、基本的にピカチュウと遊ぶゲームと言っていいでしょう。発売日は未定ですが、11月の展示会にも出展する予定になっています。

↑『MOTHER3』のモンスターを手がける青木俊直さんの絵本「ピカチュウげんきでちゅう」は小学館より好評発売中（定価630円）

『マリオペイント64』について教えてください。

熊本県・文明堂64さん

『マリオアーティスト』という名称になります。

要は『マリオアーティスト』というシリーズの名称にしようと思っていまして、その中にいくつも商品が、たとえば『マリオアーティストの○○』みたいなカタチで出てくる予定なんです。つまり製品群構想ということですね。このシリーズについてはイベント向きでもあるんで、今度の展示会でもユーザーの方に絵を描いていただいて、それを司会のお姉さんが「こういう操作をするとこのような絵になります」みたいに加工して、それをプリンターで出力してお持ち帰りいただくみたいな催しも考えています。まあ、64DDの製品ですからディスクに入れてお渡ししてもいいんですが、家にディスクだけ持って帰っても見ることができませんので、カラーでプリントアウトしようということになっています。この『マリオアーティスト』シリーズが発売されれば、それ以降に出てくるソフトの遊びの幅も大きく広がってくるでしょうね。

↑SFC版の『マリオペイント』で書かれた謎のメッセージ

はみだし質問箱

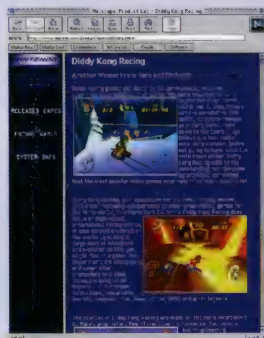
Q 64DDの発売後はどのようなペースでソフトが発売されるのでしょうか？（兵庫県・志摩64さん）

A 毎月3本とかいうようなペースで発売されるのは難しいのでしょうけど結構出てくるでしょうね

まだ秘密にしている新作はあるのですか？

愛媛県・村上徹さん

さあ、どうでしょう。

まあ、あるにはありますよ。社内的にはまだ発表していないソフトは作っていますけど、できているのに隠しているソフトというのは海外モノくらいですね。まあ、できていると言っても完成しているという意味ではなくって、ある程度できあがっているんですが、日本での発売がわからないということなんです。

◆64ドリームに『ディディー』の情報が届くのとほとんど同時にアメリカ任天堂のホームページにも新画面が公開されていた（http://www.nintendo.com/）

そろそろN64の逆襲が始まりますか？

大阪府・どうでしょうさん

来年の春くらいにかけては、そろそろやりたいですね。

これまで『スター・ウォーズ』『ゴールデンアイ』と洋ゲーばかり続いてきて、出来はいいのですがやはり洋ゲーならではのアクの強さみたいなものがありますよね。ですから次は任天堂の世界観が感じられる『ヨッシー』で…、キャラクター的にもマリオシリーズの流れをくんでいますしね。この『ヨッシー』でぜひとも弾みをつけたいところです。そして『ゼルダ』も年内に出せればN64も大きく普及してくるでしょうし、来年の春には出ることになっている64DDと一緒に変わったゲームも出てきますから勢いもつくでしょう。

◆発売前というには今月はちょっぴり情報が少なかった『ヨッシー』。アメリカでは正式に『ヨッシーズストーリー』というタイトルに決まったようだけど、日本では？

11月の展示会もE3のように派手な展示をしないのですか？

千葉県・NUS-64さん

派手になるかどうかはわかりません。

◆アメリカE3ではアーウィンに乗って『フォックス64』をプレイできた。このようなイベントは日本でもぜひ実現してほしいものだ

会場に入るとこれから発売されるソフトを1本のビデオに収めたものがマルチスクリーンで流されているようになっています。また、たとえば『ゼルダ』で遊んでも5分とか10分くらいに制限されますんで、プレイ画面の上にも大きなモニターを用意していて、待ち時間にはすごい画像を楽しめるようにしています。『ヨッシー』ではあるコースを使って、これはタイムアタックになるのか点数を競うことになるのかわかりませんがイベントも考えています。『ディディーコング』では4人対戦はきっとできるでしょうし、まあ『エフゼロ』もやろうと思ったら可能ですよね。そういう意味で、いろんな新作ソフトに触れられて、イベントに参加すれば景品がもらえるというような…、そういったことをいま検討しているところなんです。また『ポケモン』のミュウのデータプレゼントなど数々のイベントも考えていまして、『ポケモン』関係のグッズもなかなか手に入りにくかったりしますから、そこで販売コーナーを設けようということで交渉しているんです。それから、これは決定したわけではありませんが、問屋さんやマスコミ向けの公開日には山内社長の講演を予定しています。

N64の『ゼルダ』はどこが面白いのですか？

千葉県・はにわさん

何より操作性がいいところでしょう。

『スーパーマリオ64』と比べると、とても親切な操作感に仕上がってきていると思います。いろんなボタンを複雑に押したりするようなことがなくって、3つくらいで操作できますから、目的のところに行ったら、同じAボタンを押しても扉を開くとか、いろんなアクションが自動的になされるんですね。ですから操作感はとても楽でストレスを感じないゲームと言ってもいいでしょう。それに映像のほうもとてもきれいに出来あがってきています。制作者の苦労のあとが感じられるくらいの美しさなんです。

はみだし質問箱

Q マリーガルの第2弾のクリエイターはまだ発表されないの？（埼玉県・バルーンファイト64さん）

A 「発表はもう少し待ってください。制作はそれぞれがんばっています」

『ゼルダ』の発売延期はないですよね。

福島県・蛭子丸さん

年内に絶対出る、とは言えません。

『ゼルダ』に限らず、ソフトの発売については当初の予定で発表しますけれど、予定どおりに制作が進まなかったり、面白くないものを出すのはどうかっていうのは問題がありますし、追いつめられて作って出したところで、買った人にとっても「もっと楽しかったはずなのに」ということになりますしね。発売日を守るために、たとえばコースを減らしたりとか、そういうマイナスなことはしたくないんです。時間があればもっと品質をあげられたのにということもあるわけで…。『ゼルダ』に関しても、制作は進んでいるんですが、これから「もっと面白くするためにこういう風にしたい」という話も出てこないとは限らないわけですから、絶対に年内に出ますとは言えないんです。ただ、営業的なことから言えば、N64ソフトのコマ不足というのは否めませんのでね。期待作である『ゼルダ』はなんとしても年内に出したいところなんですが…。

⬆年内にリンクに会えないかも？ それはないよね？ でも面白いゲームにするためには時間がかかるのはやむを得ないし。あ〜複雑な気持ち

リンクが、馬の上で逆立ちするって本当ですか？

山梨県・アルマさん

いろんなポーズがありますね。

まあ、前回公開した画面にはリンクのそばに馬がいるんで、きっと乗ることになるんでしょう。ただ、それがリンクが移動のために乗るだけではなくて、いろんなポーズをとることもできるんでしょうね。それに馬を使っていろんなイベントがありますから。はあ？ ノコノコレースみたいなこと？ まあいろいろあるんでしょうね（笑）。

➡『マリオ64』のノコノコレースみたいなかけっこで勝つと、馬のお礼として自由に乗れるようになったりして。ないか

ゼルダ64を買う前にSFC版をプレイしていたほうがいいですか？

東京都・液体パンダさん

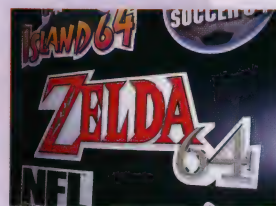
スーファミ版も良くできていますからね。

いまやっても十分楽しめるソフトですよね。もしできるんであれば、ぜひオススメしたいですね。ただ仕掛けなんかがN64版と同じところもあれば、新たに考えているところもありますし、立体的な画面になっているわけですから、スーファミ版をプレイしているから、N64版をやるときに有利かといえば、一概には言えないと思いますけど。

⬆液体パンダさんが描いてきたリンクの絵。ぜんぜ〜ん似てないけれど、いい味出してるよね

『ゼルダの伝説64』はタイトルを変えたほうがいいのでは。

宮城県・錯乱坊さん

『ゼルダの伝説64』には絶対になりません。

あくまで仮称として使っているわけですから。『ゼルダの伝説』はN64で出ることはわかっているわけですから、タイトルに「64」とはつけずに、下にサブタイトルをつけようということになっています。いまいろんな案を出しているところで、11月の展示会では実際にタイトル画面が出ているわけですから、そのころには正式なタイトルがハッキリすると思います。もともと『ゼルダ』というのはハイラルが舞台になっていますよね。ですから最初は『ハイラルファンタジー』と呼んでいたんですよ（笑）。マネされたんとちゃうかなぁって（笑）。企画書もちゃんと残っているんですよ。でもそんなことは結構あることなんですね。この前も古い企画書が出てきて、それは他社の32ビット機だったんですが「ゲームが変わる、○○が変える」っていうコピーが書かれていたんですね。「なんだ！ マネじゃないか！」って思ったんですけど、よく考えたらそちらの方が先に発売されていたんですね（笑）。

⬆『ゼルダ』に「64」つけないで〜っていう読者からの便りは多いけれど、アメリカでのタイトルは『ZELDA64』で決まり

はみだし質問箱

Q クッパの名前の由来は？（千葉県・NUS64さん）

A 「基本的には韓国料理のクッパからきていますね。好きな人がメンバーにいたんでしょうね」

『ゼルダ』は256Mと聞いたけど、8900円くらいで出せるの？

兵庫県・VAKLMTさん

突飛な値段にはならないでしょう。

1年前の9800円といった価格帯にいまさら戻るとは思えませんし。256Mになったから高い値段で売るのではなくて、できれば7800円くらいのお手頃な価格で売りたいですね。いまはまだ断言はできませんけどね。『ゼルダ』が256Mという容量になったという話は、これまで発表しなかっただけで、実はもともとそうだったんです*。ただ、容量が多いというのが別に誇れることではないのですけどね。

*もともとそうだったんです＝「容量も128Mで、もしかしたらもっと増やすかもしれないけれど」と宮本茂さんが64ドリーム6月号で語っている

リンクの身長はズバリ何センチですか？

岩手県・たかちゃん

これはナイショです（笑）。

これについては結構いろいろ…（笑）。年齢や身長についてはシステム的なことに絡むことなのでいまはお話できませんが、次号くらいで明らかにできるかもしれません。

◆ニワトリの大きさが45センチだと仮定すると、リンクの背の高さはおよそ150センチの少年と推定される。ふくもちの背の高さとほぼ同じだ

『ファミコンウォーズ』の続編は出ないのですか？

三重県・Zbvさん

N64ではまだやっていません。

でもスーパーファミコンで続編を作っています。ですから順調にいけばローソンさんではじめる「ゲームキオスク（仮）」の書き換えシステムで発売されることになると思います。それ以外のスーファミの新作としては、『ファイアーエムブレム』と『ファミコン探偵クラブ』『新・鬼が島』シリーズなんかの続編も作っています。

展示会にはどれくらいのソフトが出てくるんですか？

島根県・ゼルダの電話64さん

任天堂のソフトで触れるのは8本から9本になる予定です。

➡昨年は『ジャングル大帝』の電撃発表が行われたが、今年は…？

ビデオ出展のソフトも入れるとトータルで20本くらいは展示できるでしょうね。昨年までは初心会*という問屋さんの親睦団体が主催してきましたが、今回から任天堂の主催になるんです。ただ任天堂のプライベートショーということではなくって、ライセンシーの会社さんにも出ていただきたいと思っていまして、いま出展希望をつのっているところなんですが、この号が出る頃にはある程度ハッキリしてくると思います。現時点で、任天堂以外のN64ソフトは約40点くらいが見込まれていまして、これから出展できるレベルに達しているかどうかを見極めていく段階に入っています。やはりいいものを出していきたいですよね。またマリーガル*からの出展も検討しているところです。昨年は展示会の会場で『ジャングル大帝』の発表をやったように、今年も新タイトルの発表をするかどうかはわかりませんが、これまでタイトルしか上がっていなかったソフトが、会場で動きのある画面を初めて見られるということはあると思います。64DDについてもコーナーを作って『マリオアーティスト』や『MOTHER3』なんかも触れるようになっているでしょうね。ひょっとしたら『マリオRPG2』なんかも見られるかもしれません。

*初心会＝任天堂の問屋の親睦団体である初心会は、2月21日の総会で正式に解散した
*マリーガル＝任天堂とリクルートが合弁でつくったゲームクリエイターを支援するための会社。参加するクリエイターのほとんどが64DD用のソフトを開発しているといわれる。正式名称は株式会社マリーガルマネジメント。1996年7月設立

はみだし質問箱

Q 任天堂の人は64ドリームを読んでいるんですか？（神奈川県・患者旋転さん）

A 「読んでますよ。ユーザーからの問い合わせを受ける関係者はもちろん、社長も関連記事は読んでいますよ」

『MOTHER3』の音楽は、鈴木慶一さんと田中宏和さんが作っているんでか？

香川県・ノラえもんさん

今回は違いますね。

ムーンライダースの鈴木さんでもありませんし、任天堂の田中でもありませんし。社外の新たなスタッフで曲作りをしています。音楽のほうは結構できあがっていまして、私も実際に聞きましたが、D.C.M.C(画面写真参照)なんかの音も入ってまして、とてもノリのいい感じになっていますね。反対に『ゼルダ』ほうは荘厳なイメージで任天堂の社内のチームが曲作りをしているんです。

◆D・C・M・C(デスペラード・クラッシュ・マンボ・カンボ)の面々。画面からも楽しい音楽の雰囲気が伝わってくるよね

どうして『ゴールデンアイ』のCMはあんなにつまらないのですか？

京都府・風雅さん

あれは～、関西人にはウケるんですよ～(笑)。

コンテがいくつもあったなかから選んだんで、まず“笑える”というのが選考のポイントにあったんです。まあ、失礼な話、いまの若いユーザーの人に“ゴールデンアイ”とか“007”とか言っても認知度はあまりないと思うんですよ。ですから、「♪チャチャンチャチャ～ン(本郷さん、007のテーマソングを口ずさむ)」だけでいいのかというのがあったんです。アメリカではタイトルをそのまま出してもいけるかもしれませんが。実際、映画のシーンにゲーム画面を織りまぜたものを作りましたしね。まあ、日本ではあのようなCMになりましたが…、「なんであんなに面白くないのかな？」って思うくらいに心に残っているんですね、これが～(笑)。あはは(笑)。まあ、芸能でいうと“一発芸”なCMだったんですね(笑)。

◆この本郷さんのコメントを読んだあとで、CMを見直すと結構笑えるかもしれない

任天堂のCMは誰が作っているのですか？

栃木県・鈴木英洋さん

いろんな広告代理店が作っています。

普通は4社の代理店にアイデアを出していただいて、コンペのカタチで選んでいます。作品を選ぶのは僕ら企画部の人間ですね。任天堂の企画部というのは一般企業でいうところの宣伝部なんです。ソフトの発売が決まれば、毎回、広告代理店を呼んで、こちらから「今度はこういうゲームで、こういうタイプのCMにしたい」という説明をします。その後、代理店から出された提案のなかから1本選んで、実際の制作に入るんですね。期間的には、ソフトが出来あがってからでは遅いですから、発売の2～3カ月前には準備に入るようになっています。

◆◆『ヨッシー』のCMがどんなものになるのか不明だが、画面がメインになるのは間違いなし。だって、どんなタレントを起用するよりも画面に魅力があるんだもん

N64は世界何カ国で発売されているのですか？

長野県・たけちさん

正確な数字はわかりません。

なにしろ任天堂がすべての国で直接販売しているのではありませんから。7月からはお隣の韓国でも発売を開始しました。販売は韓国でも有数の大企業である現代グループがやっていまして、呼び名もNINTENDO64ではなく「COMBOY64」という名前です。スーパーファミコンも「SUPER COMBOY」という呼び名だったんです。まだ発売を開始したばかりなので売れ行きはわかりませんが、いかんせん関税などが高くて本体の販売価格も日本円に直すと、たしか5万円くらいになると聞いています。同時発売のソフトは『マリオ64』と『マリオカート64』の2本ですね。

はみだし質問箱

Q N64はインドでも売っていますか？(静岡県・じつおさん)

A 「確か売っていたと思いますが、販売台数まではわかりません」

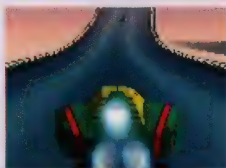
はみだし質問箱

Q 本郷さんの口癖は「そんなこたぁないでしょう」ですか(笑)(佐賀県・ヨッシーいくぞうさん)

A 「そんなこたぁないでしょう」(笑)

『エフゼロ64』が出たらタイムトライアルキャンペーンをやってください。

大阪府・高山和明さん

何かのイベントはやりたいですね。

『マリオカート64』のときもやりましたしね。ただ、『エフゼロ64』の完成はまだ先のことですし、発売が近づいてきてから「こんなイベントやれば面白い」みたいな話になってくるわけなんです。ですから、いまの段階ではなんとも言えないですね。でも、今度の『エフゼロ64』はロムで発売されますが、64DD発売後は新しいコースデータや追加のエディット機能をディスクで発売する予定ですので、これまでにない、いろんなイベントができるでしょうね。

⬆64DDが出ると、自分だけのコースを作ったり、マシンを好きなようにデザインできるようになるのだ。『エフゼロ64』は長～く遊べるソフトになるぞ

『ポケモン2』について教えてください。

鹿児島県・バカモン64さん

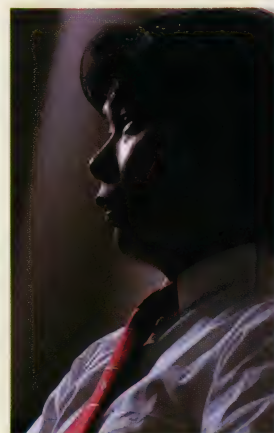
新機能は増えてきていますね。

新しいモンスターの他にたまごなんかも出てきますし、時計機能がつくことも大きいですね。時計があるということは朝とか夜があるということですから、時間帯によってなにかが変わってくるということですからね。具体的にはどうなるとはまだお話できませんが…。また『ポケモン2』ではモンスターの数が100匹増えて、トータルで250匹くらいになります。発売時期は冬としか言えません。ただ、11月の展示会では遊んでもらえると思います。

⬆昼と夜があるってことは、夜しか出現しないホタル系のモンスターが出てきたり、ピカチュウも夜になると眠ったりして…Zzzz…

宮本さんのようなクリエイターがCMに出るようなことはないの？

栃木県・鈴木英洋さん

昔は日本酒の広告に出たことがありますね。

テレビCMではありませんが、宮本はお酒が飲めないのに確か日本酒メーカーの新聞広告に出たことはあるんですね。宮本のほか任天堂の技術者3人が並んで、「違いのわかる男たち」(笑)というキャッチコピーだったと記憶しています。今後は、任天堂の広告で、たとえば『ゼルダ』などのCMに宮本が出演するようなことはないでしょうね。

⬅"違いのわかる男"宮本茂さん。ぜひとも次はネスカフェ・ゴールドブレンドの「違いのわかる人」シリーズに出ていただきたいものだ

N64ソフトの箱などは誰がデザインするのですか？

北海道・池田純さん

ほとんど社内で作っています。

たとえばN64ソフトですと宮本茂が率いる情報開発部のなかにデザイングループというのがありまして、なかにはパッケージやタイトルロゴなどを専門に作っているメンバーがいるんです。もちろんゲームを作っているメンバーとは異なります。ただ、場合によっては外部のデザイン会社にお願いすることもありますが…。まあ、ケースバイケースですが、任天堂の場合、社内で作ることのほうが多いですね。

⬆たとえば『スターフォックス64』のパッケージとロゴは任天堂のスタッフが作った作品

任天堂本社から最も近い歴史的建造物は？

新潟県・NINTENDO128さん

東福寺がいちばん近いですね。

本社から歩いて7〜8分なんで、よくそこで昼ごはんを食べたりしていましたし、暑い日でなければ散歩もしますね。時代劇の「鬼平犯科帳」のエンディングバックに流れている紅葉の映像は東福寺なんです。その手前にも、石原裕次郎と宇野重吉の日本酒のCMで話題になった苔で有名なお寺もありますし、『スターフォックス』で有名な（笑）伏見稲荷もお昼休みに行き帰りできる近さもあります。それにちょっと山のほうに入っても心が落ちつく場所が多いですね。

◆東福寺の拝観券。第1回目の「N64の質問箱」の取材のために京都に行ったサオヘンが参拝したときのもの

本郷さんの仕事の役割について教えてください。

静岡県・田町代表さん

ひとことで言うと宣伝・広報の仕事ですね。

たとえばこの「N64の質問箱」でお答えしているのも広報の仕事ですし、新製品とか発売済みのソフトに関する宣伝や告知することがもっとも大きな仕事ですよね。それに企画部というのはCM制作担当のセクションでもありますし、テレビや雑誌などいろんなマスコミの質問に答えるのも仕事なんですね。だから、任天堂が作っている商品についてのコメントをしますし、これから発売される商品についてもプロモーション活動をしたりするんですね。具体的にはひとつのCMを作るときやイベントを開催する前には打ち合わせがずいぶん入りますし、雑誌社の原稿のチェックなんかもしますからね。企画部には8人のメンバーしかいないので結構大変なんです。

◆ニュース番組に出演中の本郷さん。テレビってちょっと太めにみえるんだよね（8月27日放送のフジテレビ系「ニュース555」より）

アメリカと日本では発売されるソフトが違うのはなぜ？

熊本県・荒瀬優介さん

まず、国によって倫理規定が違いますよね。

格闘ゲームについても流血シーンなんかの規制があったりしますよね。アメリカなんかの場合は年齢制限を設けたりしてますけど。そういった意味で、アメリカで開発されたソフトを売ろうとした場合、日本向けに作りなおすのにとても労力がかかりすぎるということがあるんです。それに格闘ゲームの志向がアメリカと日本とではまったく違うということもありますね。日本では『バーチャ』や『ストII』などが流行りましたが、アメリカでは『モータルコンバット』のように実写とりこみ系の格闘ゲームのほうが流行るといった、土壌に大きな違いがあるんですね。任天堂が売っている『キラーインスティンクト』なんかもアメリカでは人気がありますけど、『バーチャ』なんかで育っている日本での格闘ゲームファンに受け入れられるかどうかについては疑問なんですね。逆に500万本を越えたゲームボーイの『ポケモン』はアメリカでは発売していないんです。販売本数だけみると向こうの関係者も「すごい！」ということで関心を示すんですが、実際に触ってみるとRPGはアメリカでは売れそうにないということになってしまうんです。やはりジャンルによる国民性の違いや流行りすたりに差があるようですね。

はみだし質問箱
Q 本郷さんの自宅には任天堂以外のハードはありますか？（静岡県・田内下理真さん）
A 「ないですね　ないです。息子もほしがりません」

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか？NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03（3230）0675

応募先
〒102 東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

©1997Nintendo ©1995.1996Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ©1997NINTENDO/HAL LABORATORY Inc./Sigesato ITOI ©1997Nintendo/Rare.Game by Rare

●はみだしニュース東京ゲームショウスペシャル● 一般公開日初日の先着5名に、コナミの上月会長より東京ゲームショウ特製Tシャツがわたされた。

6 DREAM 4 毎月新聞

発行所：東京都千代田区九段南1-5-13
The 64 DREAM 編集部

NEWS LINE

中古ゲームソフト流通に関してCESA側の正式な見解を表明!!

97年9月1日、社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(略称：CESA、会長：上月景正、事務局：東京都港区虎ノ門)、社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会(略称：ACCS、理事長：辻本憲三、本部：東京都文京区大塚)、社団法人日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会(略称：パソ協、会長：竹原司、本部：東京都千代田区神田司町)の3者が、このほど共同して、現状野放しとなっている中古市場の正常化を目指し、啓蒙活動やシンポジウムの開催など具体的に活動をしていくこととなった。特に、一部の販売店がメーカーの許諾を得ないまま行っている「中古ゲームソフト」の販売について、速やかにメーカーの許諾を得るよう要請していく考えである事を表明した。ただ具体的にどのような許諾手続きが必要なのか、許諾にともなう使用料相当額はいくらなのかといったことは決定しておらず、当面は啓蒙活動を行い業者やユーザーの著作権に関する理解を深めていきたいとのことだ。中古流通側も含めて今後の動きが注目される。

エニックスの福島社長がゲームボーイ用ソフトの開発を言明!!

これはゲームショウ当日に配布された電撃デイリーニュース誌のインタビューで答えたもの。残念ながらショウでの発表はなかったが、期待できそうだ。内容については全く未定だが、「ドラクエの外伝的なものになるのでは(町のうわさ好きA)」、「堀井雄二さんも内容をチェックしているらしい(町のうわさ好きB)」とのうわさもあるほど。同誌によれば、福嶋社長は、発売予定は98年末で、来年のゲームショウまでには何らかの形で発表できるだろうと語ったとのこと。

◆(株)エニックス代表取締役。昨年インタビューした時には『ドラクエⅦ』はN64で発売されると思っていたのだが…

カプコンが開発するN64用のゲームは世界一有名なゲーム?

カプコンがN64用にパズルゲームを開発している事はすでにお伝えした通り。このゲームは世界一有名なネズミとアヒルが登場する、世界一有名なソ連製のゲームをアレンジしたものらしい。これは東京ゲームショウクリエーターズカンファレンスで、カプコンの船水紀孝氏が発言したもので、また同氏がN64用ソフトの開発を担当している事も明言した。残念ながらゲームの詳細については発表できないが今後の情報が楽しみだ。

◆左からアトラスの岡田耕治さん、カプコンの船水紀孝さん、パリティービットの薗部博之さん、チュンソフトの中村光一さん

◆N64ソフトは開発中ですと語った中村社長(右)。薗部さんは『ダビスタ』が終わって今は特に何もしていないそうですが…

10月末に発売予定の『ぷよぷよSUN64』のテレビコマーシャル撮影現場に編集部スタッフが潜入したぞ!!

ゲームショウでも展示されていた『ぷよぷよSUN64』。実際にプレイした人も多いんじゃないかな。10月末発売予定なので、もうすぐテレビコマーシャルも始まるはずだ。実はさる9月9日に某スタジオで行われた『ぷよぷよSUN64』の、コマーシャルフィルム撮影現場に潜入してきたのだ。今回は「登山編」シンクロ風の撮影で、シンクロ風にリズミカルにロープをつかって山に登り、頂上で決めポーズ、そこで地震が起きるというストーリー。おなじみの「すけとうだら」の着ぐるみを着た人気のキャラクターはもちろん登場するぞ。前作同様、巷の話題になりそうな楽しいコマーシャルに仕上がっているはずなので、放送が楽しみだ。

◆今回の撮影は「登山編」シンクロ風のバージョンでした

◆おなじみのすけとうだらの着ぐるみも登場し、また話題になりそう

一般公開日初日一番のりは千葉県の渡辺さん。なんと9月3日から並んでいたそうだ。

東京ゲームショウ'97 秋は無事終了。入場者は 14 万人を超え前回を上回る!!

広井玉子って誰？

●あいかわらずお茶目な飯野賢治さんだが、言うことはハッキリと歯切れいい。ちなみに『Dの食卓２』はセサガターン（？）で発売されるらしいぞ。

有名人も多数入場

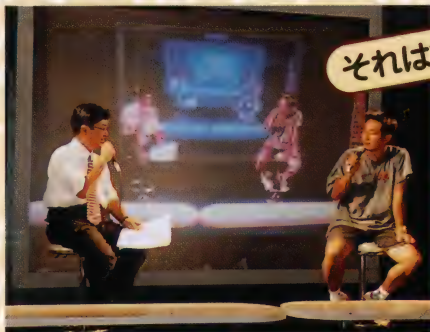
●トミーのブースに登場したアントニオ猪木、佐山聡、小川直也の３名のプロレスラー。ちなみにセガブースにはジャイアント馬場が登場したとか。

ベストコスチュームはこの方達

●来場者の投票によって選ばれたブース対抗コンパニオンコスチュームコンテスト。さすが各社えりすぐりの美女ばかり。グランプリは最も安心して見れる（？）アートディンク。

こちらはお堅い説明会

●こちらは国際会議室で行われた技術説明会。ハードメーカーの正確かつ最新の技術情報を提供するのが目的。任天堂は業務部課長湯浅久司氏が説明していた。

それは言わない約束でしょ!!

●電撃ブースで行われた電撃王編集長の塚田正晃さんと、最近新会社フラグシップを設立した岡本吉起氏との対談。当日は言ってはいけない秘密事項をバンバンばらしてしまったそうだ。

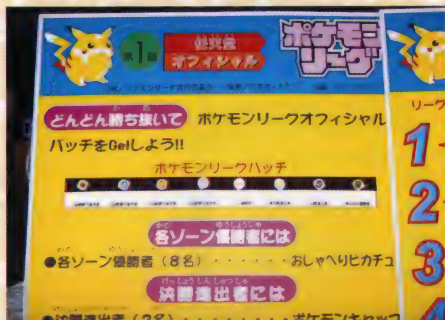
君のお宝はなーに？

●一般公募で集められたレアグッズの数々。さすがマニアと言われている人達の努力はハンパじゃない事が良く分かりました。個人的には審査員の福田さんの持ってきた“ときメモワイン”が一番だと思うのだが、いかが？

コミックスいらんかねー

●前回、前々回のゲームショウでも好評を得たゲームコミックフェアが今回も開催。やはりキャラ人気の高い格闘系やFFのキャラを使ったものが多かった。

コロコロサマーフェスティバルで第１回ポケモンリーグ全国大会・関東地区大会!!

８月29・30日幕張メッセで開催された「コロコロサマーフェスティバル」。ミニ四駆全日本選手権・ジャパンカップ、ポケモンリーグ全国大会・関東地区大会、全日本GBビーダー王決定戦など今大人気の全国競技大会を一堂に結集した一大フェスティバルだ。特にジャパンカップは今年で10年目をむかえる記念大会。またポケモンリーグは任天堂公式ルールに基づく初めての全国規模の大会になる。当日はミニ四駆の先行販売もあり、入口は長蛇の列ができていた。

⬆地区大会優勝者は全国大会へのキップと等身大ピカチュウがもらえる

⬇長い歴史を誇るミニ四駆のジャパンカップの盛り上がりはさすが

任天堂からポケモン

その1 なみのりピカチュウが1万人にもらえる

ポケモンのロクヨン登場を記念しておこなうプレゼント！
第1弾は「なみのりピカチュウ・データ」。超貴重な「なみのりピカチュウ」が抽選で1万人にプレゼントされるビッグな企画だ。応募方法をよーく読んで「なみのりピカチュウ」をゲットしよう!!

応募期間……1997年9月21日（日）～10月31日（金）消印有効

賞　品……なみのりピカチュウデータ。（みんなが持っているゲームボーイカセット『ポケットモンスター』に「なみのりピカチュウデータ」をいれてもらえる）

プレゼント数……抽選で1万名

対　象……キャンペーン中にNINTENDO64（本体）を購入し、ゲームボーイカセット・ポケットモンスターをお持ちの方（なお、このキャンペーンは原則NINTENDO64を期間中に購入した方を対象にしていますが、すでにNINTENDO64を購入している方でも参加できます）

当選発表……当選通知書にてお知らせ

お問い合わせ先……任天堂「なみのりピカチュウプレゼント」事務局
電話06-955-5531
月～金9:00～12:00、13:00～17:00（土・日・祝を除く）

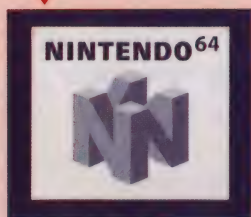
応募方法……NINTENDO64取り扱い説明書表紙右上に記されたロクヨンマークを官製はがきに添付の上、住所・氏名・年令・性別・電話番号・お買い上げ店名を明記して送って下さい

なみのりピカチュウとは…

ポケモンの中で圧倒的に人気のピカチュウ。このピカチュウは人気が高いが強くはない。特に電気系ポケモンのピカチュウは土系に弱い。そこで、通常ピカチュウが覚えられない「なみのり」の技を特別に覚えさせたのが「なみのりピカチュウ」なのだ。「なみのり」の技を持ったピカチュウは、土系にも強く、水の上を移動できるなど、ポケモンファンなら絶対に手に入れたいスペシャルポケモンだ。

詳しい応募方法はこちら

ロクヨン本体取り扱い説明書

この部分を切り抜いてハガキに添付

539 - 27
大阪中央郵便局
任天堂
「なみのりピカチュウ
プレゼント」事務局宛

表

●住所
●氏名
●年令
●性別
●電話番号
●お買い上げ店名

裏

ファンに2大プレゼント

その2 本物のミュウが10万人にもらえる

幻の151匹目のポケモンが「ミュウ」だ。ウワサがウワサを呼び、いまだに裏技をハガキに書いて送ってくる人もいるが。これは単にバグでカセットのデータを一瞬にして破壊することもある恐ろしい技だ。「ミュウ」はイベントでしか絶対に手に入らないのだ。

賞品……本物のミュウ

応募先……〒164 東京都中野区中野2-27-1 中野郵便局留 ミュウ10万人プレゼント係

応募締切……10月25日(土)消印有効

お問い合わせ先……ミュウプレゼント事務局
フリーダイヤル 0120-640-240
受付時間 月～金 11:00～18:00(時間外はフリーダイヤルはつながりません)

当選発表……はがきにて当選・落選通知されます(11月10日すぎ発送予定)

ミュウの受け渡し……詳しくは当選はがきに明記される。今回は幕張メッセで開催される「Nintendo スペースワールド97」の会場で当選はがき持参の上、本人のポケモンに本物ミュウのデータをインプット。会場では任天堂が特別に開発したポケモンマシーンから君のポケモンソフトに直接データを書き込みます。

注意……**ミュウをもらうには**
・オーキド博士から、ポケモン図鑑をもらっておくこと
・連れてまわるポケモン(最大6匹)のリストに最低1匹以上の空きを用意しておくこと

応募方法……往復はがきに、引き換え希望日(11月22日午前・午後、23日の午前・午後のいずれか)
・引き換える方のお名前(2名の場合は2名分の名前)・住所・電話番号・学年を明記のうえ、下についている応募シールを添付して往復ハガキで上記住所まで送ってください

往信面(青)

〒164
東京都中野区中野2-27-1
中野郵便局留
ミュウ10万人プレゼント係

ここには何も書き込まずそのまま送って下さい

返信面(緑)

あなたの住所・氏名

①引き換えを希望する日
②引き換える方の氏名
③住所
④電話番号
⑤学年

＊なお今回は11月22・23日に開催される「Nintenndo スペースワールド97」の会場で直接ポケモンにミュウのデータを書き込むため、引き換え希望日を記入してください。まだ開催都市は決まっていませんが首都圏以外のポケモンファンの方々のために、年末くらいからミュウがもらえるイベントを全国的に開く予定なのでお楽しみに。

超限定スペシャルカード

➡JR東日本のスタンプラリーで編集部のもっちーが子供と一緒にならんで根性で手に入れたなみのりピカチュウとミュウのスペシャルカード

N64の質問箱でおなじみ、本郷好尾さんのコメント

展示会では『ポケモン』のミュウを10万人のユーザーの方々に配布する用意があるんです。会場に100台くらいのミュウの配布マシンを置いて対応しようとしているんですが、ミュウの希望者はまずそこに行ってからN64コーナーに行くようになるんです。初日に10万人の方々に並ばれるようになっては大変なことになりますので、応募券をあらかじめ往復ハガキで送っていただいて整理券を配布することにしました。申し込み締め切りは10月25日で、応募券はN64専門誌のほか、コロコロコミックとファミ通になっています。また、開催都市は決まっていませんが、首都圏以外のユーザーの方々にも年末くらいからミュウがもらえるようなイベントを全国的に開く予定です。

64ドリーム編集部全員の願いがこもったこの応募券で申し込めば確実にミュウを獲得できるはずだ!! 10月25日締切

64ドリーム 11月号 本物のミュウ下さい!! 応募券

最終日の開場前に出来た長蛇の列はおよそ3000人。前回とくらべて入場はスムーズに行われていた。

ケムコが『トップギア・ラリー』発表会を開催!! 同日開催の編集部対抗バトルで64ドリームチームは1位、2位を独占!!

ケムコが年末に発売を予定しているレースゲーム『トップギア・ラリー』の発表会が先日開催された。発表会には関係者やマスコミがたくさんかけつける大盛況で、体験コーナーは順番待ちが出来るほどの人気であった。ケムコの長田社長からも力強い自信ある言葉もとびだし、期待の高さをうかがわせていた。また当日は『トップギア・ラリー』の編集部対抗バトルも開催され、64ドリーム編集部から参加したケイ少佐とアンドレの2人が見事に優勝と準優勝を独占。直前に行われた64ドリーム編集部合同合宿の成果が出たようだ。お2人さん、良くやりました!!

⬆発表会の日に行われたキャンペーンガールの選考会。ゲームショウでお目にかかった人も多いはず

➡優勝は本誌でおなじみのケイ少佐。僅差の2位がご存知アンドレ

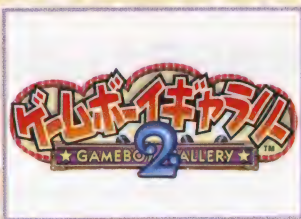
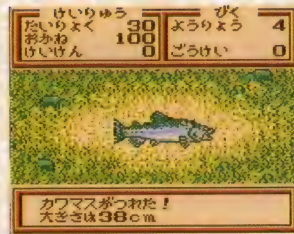
➡決勝戦は4人同時スタートのタイムアタックで行われた

今とっても元気なゲームボーイにユニークな新作が続々登場!!

ポケモン人気もあって今とっても元気なゲーム機は何といってもゲームボーイだ。ポケモンに続けとばかり各社から様々なジャンルでユニークなゲームが色々と発売されている。今月は特別に編集部が選んだ4タイトルを紹介するので、購入の参考にしてね。

ゲームボーイギャラリー2

➡人気シリーズの第2弾。今回はパラシュート・ヘルメット・シェフ・バーミン・ドンキーコングの5種類。いま、むかしの2種類のモードで楽しめる。任天堂より97年9月27日発売予定

川のぬし釣り3

➡SFCで人気シリーズの最新版がGBで登場。24種類の釣具仕掛で4つのステージにひそむ全魚を釣り上げよう。また魚を育てる「うおっち」モードつき。パックインソフトより発売中

サンリオうらないパーティー

➡サンリオの人気キャラ「ハローキティー」と「バッドばつ丸」が、プレイヤーを占う楽しいゲーム。「うらない」と「あいしょう」の2つのモードで楽しめる。イマジニアから発売予定（時期未定）

プリクラポケット

➡プレイヤーはプリクラ学園の生徒になり、イベントやミニゲームを楽しみながらプリクラフレームを集める。そしてプリクラクイーンの謎を解き明かすのだ。アトラスから10月17日発売予定

The64DREAM 9月号 プレゼント当選者発表!!

●当選おめでとうございます●

NINTENDO64
福岡県/青沼淳也

コントローラブロス
長野県/宇留賀和義　新潟県/濱田圭二郎
和歌山県/熊石克彦　青森県/後沢知志
沖縄県/野原弘行

スーパマリオ64（振動パック対応版）
長崎県/佐藤健朗　石川県/石本幸子　東京都/渡辺幸一

ウェーブレース64（振動パック対応版）
福岡県/田仲 聖　岩手県/堀合高弘　広島県/新家 学

マルチレーシングチャンピオンシップ
徳島県/樋口堅太　奈良県/守田直也　青森県/西村圭介

ホリコマンダーN64
神奈川県/柳沢 亮　北海道/武藤和哉
神奈川県/織笠福之

プレイラック
東京都/阿部智司　兵庫県/山口美穂　大阪府/和田綾征

ゲームボーイポケットケース
富山県/谷本千春　群馬県/木内雄一　長野県/田中達也
東京都/佐藤智司　埼玉県/荒木 佑

コントローラパック
滋賀県/渋谷行庸　香川県/水口 真　北海道/西村博美
愛知県/伊丹 将　埼玉県/小林隆之　福岡県/肥村洋輔
千葉県/古川昭太郎　三重県/楠本康彦
大阪府/吉川貴士　愛媛県/石川洋平

スーパーパッド64プラス
千葉県/佐藤信也

マッドキャッツ特製コントローラ
静岡県/梶原拓真

アーケードシャーク
群馬県/木内健一郎

E3特製Tシャツ
秋田県/熊谷洋佑

E3特製タオル
兵庫県/守山宗行

E3特製トートバッグ
熊本県/田中伸拓

E3お得グッズ
石川県/新木雅貴

任天堂ソフト特製シール
奈良県/百軒久代　福島県/遠田紳悟　愛知県/小田 愛

NINTENDO POWER E3特別版
東京都/田中貴章　千葉県/宮崎陽介　長崎県/長峰悠介

デュアルヒーローズポスター
岩手県/阿部正勝

コナミバインダー
大阪府/大倉正明

Q64
広島県/浅枝紘之

以上敬称略

＊なお賞品によりましては、発送が遅れることがございます。ご了承ください。また今月号は1周年記念スペシャルプレゼントのため当選発表が毎月新聞でおこなわれておりますが、来月からは通常通りプレゼントページで発表する予定です。

●はみだしニュース東京ゲームショウスペシャル●
あいかわらず多かったのがコスプレ。編集部で印象に残ったのは2日目に発見したエヴァンゲリオンとピカチュウを抱いたサトシのコスプレ。

©1980,1981,1982,1997,Nintendo ©'76,'93,'97SANRIO.,LTD.APPROVAL No.807161 ©Imagineer Co.,Ltd. © 1997ATLUS LTD

今月のおもしろホームページ

今月のおもしろホームページは先月のゲームフリークに続き『ポケモン』ページの第2弾、題して「ポケモンだいすきクラブ」です。このページはモグモグゴンボやぐるぐる99の台本をかいたり、TVのCGを作っている放送作家のひめはじめさんが構成しているのだ。さすがプロの構成だけあって内容も充実している。「ぶあつい！ポケモンずかん」や「みんなのポケモン研究大学」などポケモンに関する発表や研究がたっぷりだ。また遅くても年末までには発売して欲しい『ポケモン2』の研究レポートである「ポケモン2の自習！」は一見の価値あり。http://www.maccentral.or.jp/pokemon/

今月のスーパーマリオクラブおすすめソフト

ゴールデンアイ007

同名映画のゲーム化。ビジュアル、サウンドの質が全体的に高く、映画と同一シーンの再現や同シリーズのBGMが感情移入度を高めている。また、弾痕が残ったり、弾の当たった体の部分により敵の倒れ方が変わる等、リアルな演出がふんだんに盛り込まれ、非常に臨場感が高くスリルがある。ゲーム内容も、様々なアクションやアイテムの駆使などによる攻略性が高いうえ、ミッションのバリエーション、ステージ数、かくし要素すべてが充実しておりボリュームがある。4人までの対戦プレイも可能で、設定内容も充実しており非常に楽しめるソフトである。

実況ワールドサッカー3

『実況Jリーグパーフェクトストライカー』と同様のシステムで、世界各国の代表チームを題材にした内容。キャラクターがリアルな動きをし、実況などによる雰囲気作りも良い。また、手軽な操作で高度なテクニックを行えるうえ、より高度な戦術を可能にできるゲーム設定も豊富であるなどサッカーゲームとしての完成度が高く、初心者から上級者までプレイを楽しめる。チーム数が豊富に用意されているためボリューム感もあり、非常に満足できる内容である。

マンガ／三浦ゆうま

●はみだしニュース東京ゲームショウスペシャル● インターネットで流れていたリアルタイムレポートは常に追加情報が加えられ、ショウに行けなかった人には重宝したもよう。

今月の気になる数字

テーマ：東京ゲームショウで活躍したN64は何台？パート2

「64ドリーム」リニューアル号から始まった今月の気になる数字。今回は東京ゲームショウ春の特別企画テーマ、「東京ゲームショウで活躍したN64は何台か？」のパート2をお贈りします。すべてのブースをまわり、設置されているマシンをチェックするというアホな企画だが、前回同様編集部のあべっちが約6時間かけて集計した結果は左の表のとおり。総設置台数は1151台（前回1036台）で、トップは予想通りPSで574台（550台）、2位はSSで345台（296台）、3位がN64で118台（84台）という結果になっている。全体の中で占める割合では前回と比較してPSがややダウンし、SSとN64が少しアップしている。今回も任天堂が出展していないので、単純な台数の比較はできないが前回よりも台数も出展ソフトタイトル数もアップしているのでなによりだ。秋は11月に任天堂が主催する展示会があるため参加が難しいが、春のゲームショウなら任天堂が参加する可能性もある。事実任天堂も参加することを否定するコメントをしているわけではないので、64DDが発売される来春にはゲームショウで沢山のN64が見られるはずだ。

ネオジオ…2％
GB…2％
その他
WINDOWS95…5％
N64…10％
PS…50％
SS…30％

64大相撲

ろくよんおおずもう

はっけよい、のこった 横綱 エドモンド 寄り切り 押し出し 江戸前 前頭拾五枚目 塩パッパ EPISODE 64 OH-ZUMO スターシップと俳句 汎用アンコ型 張り手 力士 決戦力士 上手出し投げ 土俵の中心でアイを叫んだけもの 両国国技館

相撲の起源は古代インダス文明にさかのぼる。当時のインドでは極限まで体重を増やした男と巨大なインド象の力比べが毎年秋に行われていた。この「シュモーナノーダ」と呼ばれる行事が日本に伝わり、現在の「相撲」になったといわれている。…………嘘だけど。

●発売元：	ボトムアップ
●発売日：	11月
●ジャンル：	スポーツ（相撲）
●価　格：	未定 ●プレイ人数：1～4人

新着画面、到着

今月もやってきました

毎月毎月こうやってコンスタントに新着画面が出てきてくれると、こちらとしてはとっても助かるっす、という感じの『64大相撲』。今月もしっかり情報ゲットしてます。しかもページ数はいつもにくらべてなんと2倍！（当社比）。もう気合いバリバリっす。はたして「64ドリーム」読者のうち相撲に興味ある人が何人いるのか知らないけど、これを機会に相撲を見始めたりするのもいいかも？

瞬間、音声重ねて

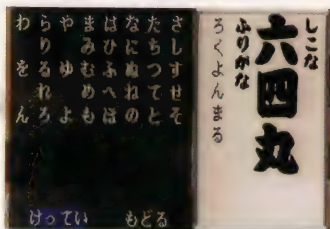
パワプロよりしゃべる？

このたび64ドリーム特捜部の調べによりこのゲームについての恐るべき新情報が明らかになった。なんとこのゲーム「しゃべる」のだ。しかもあの『実況パワフルプロ野球4』よりもよくしゃべるらしい。ということは、試合中に実況が入るのか？ 実況はNHKのアナウンサーなのか？ それとも力士がしゃべるのか？ そうならば宮村優子サマの声でしゃべる美少女力士もアリなのか?（ねえよ）

人の作りし力士

自分の力士を作ろう

『64大相撲』には対戦などいくつかのゲームモードがあるが、その中には「ストーリーモード」というのがある。ここでは自分の力士を作って育てることができるのだ。まずは、いくつかのタイプの中から自分の使いたいタイプをえらび、そしてそいつに名前（つーか、しこ名ってやつ）をつけてやる。これで「キミだけの力士」の誕生だ。

◆いろいろな特性をもった力士の中から、自分の使いやすいヤツを選び出そう

◆そして、名前をつけてやるのだ。そう、お前は「六四丸」だ！虎になるのだ！（ちがうって）

作って、戦わせて、強くする

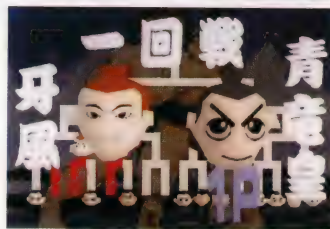
横の綱、すなわち横綱をねらえ！

作った力士「六四丸（仮）」は「前頭15枚目」という位からスタートする。この位は野球でいったらようやく1軍にあがったばかりというぐらいのところだ。ここからガンガン試合に勝って最終的には横綱をめざそう。おまえはあの輝く相撲の星となるのだ。とうちゃん、俺はやるぜ。ってぇぐらいのもんだったりするのだ。さあがんばろう。

◆これが究極の目標、横綱だ！

決戦、両国国技館

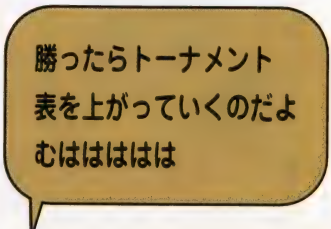
というわけで、対戦だ！

「相撲ゲー」と名乗るからにはやっぱり相手と対戦しなけりゃならない。対戦して、相手に勝って、位をあげていくのだ。ちなみに技は「張り手は右」といったぐあいにCボタンユニットに割り当てられているらしいぞ。あとはボタンを押すタイミング勝負っていうことなのだろうか？

トーナメント表だよん。これで勝ち抜いていって優勝をめざすのさっ！

勝つためにはまず戦うのだ

◆六四丸vs迷路。前頭十五枚目同士の対決だ！

◆背後にまわった！　大技をかけるチャンスか？

勝ったらトーナメント表を上がっていくのだよ　むはははははは

ミニゲーを君に

ミニゲームも『64大相撲』の魅力のひとつ。どうやらミニゲームも力士の育成に大きく関わってくるらしいぞ。取りあえずいままで出たミニゲームを見てみよう。

ちゃんこを取れ！

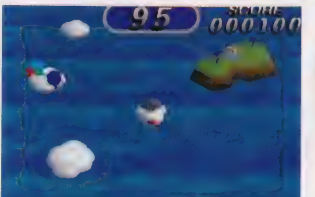
◆メニュー画面。ここからやりたいミニゲームを選ぶのだ

転がって星を取れ！

また、新たなミニゲームが

魚を釣り上げろ！

◆このトランポリンで、空に飛び上がるのだよ

そして、右側が新しく出てきたミニゲームの画面。トランポリンで空中にはね上がって風船を割っていくのだ。というわけで今回はこの画面を見ながらさようなら！

◆ちょっと見えにくいが左側にあるのが風船。コイツを割るのだ

©BOTTOM UP

●発売元：	アテナ
●発売日：	97年11月
●価　格：	6800円
●容　量：	64M
●ジャンル：	テーブル＆パズル
●プレイ人数：	1人
●コントローラパック：	対応

怒涛の麻雀マンガ新連載！そして最終回！

まーじゃん、と聞いて飛びつくあなたにも、そうでないキミにも、大事な1ページを楽しんでもらいたくて。超有名麻雀ソフト『極』の世界を、担当編集者・ちづるがマンガチックに旅することに、いきなり決まったんだって。ちなみに舞台は深夜の編集部だ。

◆豪華な顔ぶれのプロ雀士たち

お、師匠、その顔は負けた時の表情ですね。**状況によってプロの表情が豊かなのも今作の楽しみですなあ。**またまた**すご腕のプロたちが16人も結集**したようですし。

モードは大別して3つ。フリー対局、チャレンジ対局、代表戦だ。**コントローラパック**でセーブしよう。

ハーイ、もうやってます。うーん、**見やすい画面。十字キーでも3Dスティックでも操作できる**のがいいですね。

対局しているちづるですが…

が〜ん、**やっぱり強い！**打ち筋もおみごとです。

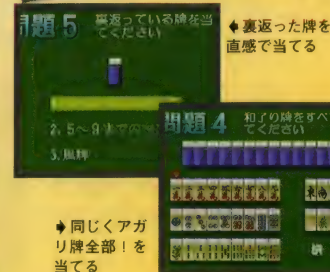
気をとりなおして**運勢診断**でひと休みしない？運も強さのうちだと思うわ。

え、そんなのがあるの？う、**カンでだけであてるのはキツイ**っすよ〜。

悪運の強さがとりえ、ってとこで旅もおわり。が〜ん。

◆裏返った牌を直感で当てる

➡同じくアガリ牌全部！を当てる

完

麻雀覚えて楽しみを増やそうよ

「無意味に弱すぎず強すぎない」のが麻雀ソフトの命。思考ルーチンがしっかりしてれば可能になるポイントだけど、そういうソフトは少ないのが実情。その意味で、一家に1本買うんなら『極』を推します。私は麻雀を覚えたのがSFC版の『極』だったけど、選んだソフトと麻雀を覚えたことで、楽しみが1つ増えて良かったと思ってるよ。

◆ロクヨンで『極』ができてうれしいぞっ、のポーズ

©ATHENA

ダイナマイトサッカーデータ公開(こうかい)!

総合(そうごう)データで決(き)める ベストクラブはここだ!		総合(そうごう)データで決(き)める ベストプレイヤー	
1位	鹿島アントラーズ	1位	三浦 知良
1位	名古屋グランパスエイト	2位	ストイコビッチ
3位	浦和レッズ	3位	前園 真聖
4位	ベルディー川崎	4位	エムボマ
5位	横浜マリノス	5位	ジーニョ

- ●発売元:イマジニア
- ●発売日:97年9月5日
- ●価　格:7500円
- ●容　量:64M
- ●ジャンル:スポーツ サッカー
- ●プレイ人数:1~4人　●コントローラパック:対応

イマジニアから発売(はつばい)された、スピード感(かん)あふれるスリリングなサッカーゲーム『Jリーグダイナマイトサッカー64』。多彩(たさい)なアクションのゲーム内容(ないよう)には、満足(まんぞく)した人(ひと)も多(おお)いはず。今回(こんかい)はその内部(ないぶ)データを入手(にゅうしゅ)したので紹介(しょうかい)するぞ。対戦(たいせん)の時(とき)の参考(さんこう)にしてくれ!

下の表の見方

チーム名
コメント

名前　走力　ドリブル走力　キック力　シュート力　ドリブル力　パス力　ディフェンス力

ベルディー川崎
●この他の選手も高い能力をもった選手がそろってきてるぞ

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
三浦 知良	B	A	A	A	A	A	B
前園 真聖	B	B	B	A	A	A	C
柱谷 哲二	C	C	A	B	C	B	C

ジュビロ磐田
●アジウソン、藤田もすごいパラメータ。納得のいくパラメータだ

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
スキラッチ	B	C	A	A	A	B	C
ドゥンガ	C	C	A	A	B	B	B
中山 雅史	C	C	A	B	B	B	C

ビィッセル神戸
●日本人選手の奮起を期待したい!助っ人だけじゃねえ

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
ラウドルップ	C	C	B	B	A	A	C
ビッケル	C	D	B	A	B	A	C
ジアード	C	D	B	A	C	B	C

鹿島アントラーズ
●秋田や奥野は総合力で低いんだ

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
ジョルジーニョ	C	C	A	A	B	A	A
ビスマルク	C	B	A	B	B	A	B
相馬 直樹	B	C	B	B	B	B	B

横浜マリノス
●助っ人の外国人ふたりを押さえて日本人選手がベスト3入りだ

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
城 彰二	B	C	A	A	B	B	C
山田 隆裕	B	B	B	C	B	B	C
井原 正巳	C	C	B	B	B	A	A

名古屋グランパスエイト
●まかせてちょーよのストイコビッチはやっぱり凄いパラメータ

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
ストイコビッチ	B	A	A	A	A	A	C
小倉 隆史	C	B	A	A	B	A	C
森山 泰行	C	B	B	A	B	B	C

サンフレッチェ広島
●3本の矢がひとつになれば・・・11人がひとつにならないとね?

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
高木 琢也	D	C	A	A	B	A	C
盧 延潤	B	A	B	B	A	C	C
アーノルド	C	C	B	A	C	B	C

ジェフ市原
●この3人以外は悪いぞ。城がいたなら・・・

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
マスロバル	B	B	A	B	B	A	C
ラデ	B	B	B	B	B	B	C
江尻 篤彦	D	C	B	B	B	B	E

横浜フリューゲルス
●攻撃陣に較べ佐藤、埜下といったの守備陣のパラメータが弱いぞ

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
ジーニョ	C	B	A	A	B	A	C
サンパイオ	C	C	A	B	B	B	C
山口 素弘	C	C	B	B	C	C	B

京都パープルサンガ

●ラモスが抜けた本物はもっと悲惨な状態になっているはずだ?

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
ラモス 瑠偉	D	B	A	C	A	A	C
カポネ	C	C	B	B	C	C	B
井原 康英	D	C	B	C	C	C	A

アビスパ福岡

●今年は基礎固めの年だから、来年に期待したほうがいいかも

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
リエップ	C	C	B	B	C	B	B
バスケス	C	C	B	C	C	C	A
都並 敏史	D	C	C	C	C	C	C

柏レイソル
●助っ人を中心に沢田、有馬、酒井も高いぞ

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
エジウソン	C	B	A	A	B	B	C
加藤 望	B	B	B	B	B	B	B
ジャメーリ	C	C	A	A	B	B	C

ベルマーレ平塚
●中田選手は成長力を加算してもっと高い評価が欲しいね

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
ロペス	C	C	A	A	C	C	C
西山 哲平	C	C	B	B	C	B	C
中田 英寿	C	C	B	C	C	B	C

ガンバ大阪
●森岡や松波のパラメータが低いのがちょっと不満

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
エムボマ	B	B	A	A	B	B	C
クルプニ	C	B	B	A	B	A	C
ハブンスキー	C	C	C	C	C	C	B

浦和レッズ

●得点王も狙える福田がトップだ!

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
福田 正博	A	A	B	B	A	B	C
ブッフバルト	C	C	A	A	C	B	A
礒貝 洋光	C	C	A	B	C	A	C

清水エスパルス
●沢登、長谷川といった看板選手のパラメータが伸びなかった

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
サントス	C	C	B	B	C	A	B
澤登 正朗	C	C	A	C	C	B	C
ボウエン	D	D	B	B	C	B	B

セレッソ大阪
●この3選手を中心にゲームを組み立てていくといいぞ

名前	走力	ドリブル走力	キック力	シュート力	ドリブル力	パス力	ディフェンス力
森島 寛晃	B	B	B	B	B	B	C
高 正云	B	C	B	A	C	B	C
マノエル	C	C	B	B	B	A	C

対戦(たいせん)ではこの選手(せんしゅ)たちを使(つか)おう

スペースの関係(かんけい)で、全(すべ)ての選手(せんしゅ)のデータを掲載(けいさい)できなくてとっても残念(ざんねん)。だけど左記(さき)の3人は、各(かく)チームの中(なか)でも、ずば抜(ぬ)けたパラメーターをもつ選手(せんしゅ)たちばかり。だから試合(しあい)では、この選手(せんしゅ)たちを中心(ちゅうしん)にゲームを組(く)み立(た)てていこう。すごいプレイが見(み)られるはずだ。もっともっとダイナマイトサッカーが楽(たの)しめるぞ。

©1997 エーマックス株式会社

1周年記念

Bistro de 64

ビストロでロクヨン

～ロクヨン亭へようこそ～

MENU

ロクヨンドリーム ケーキ

※Bistroとはフランス語で料理店の意味です。

●料理と文/福本　亜希　●撮影・協力/加藤　昌人

そんなこんなで、ついにロクヨン亭も1周年!!

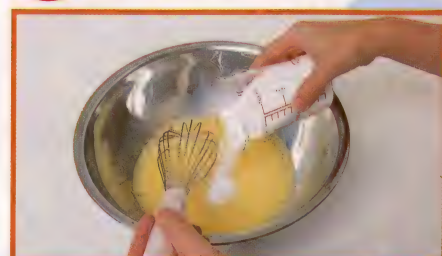
いやあ、早いものでロクヨン亭を開店してから今月号で1年になりますな。皆さんの料理の腕もぐっと上達…したことでしょう！おいしいゴハン、おいしい料理で元気になって、これからもロクヨンドリームを楽しんでもらいたいものです。というわけで今月は、岡山県のゴエリンからもリクエストのあったロクヨンドリームのバースデーケーキを作ってみるのだ!!

まずは材料、スポンジケーキだ

(18～20センチ丸型1個分)
卵　3個　砂糖　80グラム
薄力粉　80グラム　バター　25グラム
生クリーム　デコペン　アラザン他

1 まずは生地作り

卵3個をボウルに入れてほぐしますぞ。**黄身と白身が混ざるように**しっかり泡立てよう。ガシャガシャ…

2 砂糖投入、まぜまぜ

砂糖を1度に加えて混ぜよう。泡立てに**ハンドミキサーはおすすめだ!** 泡立て器は底を打つように強くね

3 人生、ガマンも大切だ

白っぽく、生地がもったりとしてくるまでとにかく泡立て続けよう! 疲れてもガマンガマンだ、ここが肝心

4 続けて粉も投入!

ふるっておいた粉を1度に加えよう。**底からすくうように**サクサクって混ぜてちょーだい

5 バターは溶かしてから

バターは電子レンジや湯せんで溶かしてから、生地全体に散らして、しっかり混ぜよう

6 丸い型を準備して!

丸い型に生地を流し入れるのだ。真上から自然にね。最後の生地は型の外側に流し入れて

7 トントンっと空気を抜く

型を2～3回軽く落として中の空気を抜く。これで気泡がなくなって、**穴をふせぐ**ってわけ!

8 いざオーブンへ! いってらっしゃい

180度のオーブンで30分間焼くんだ。気になるだろうけどオーブンの**開閉は厳禁**なのだ!!外から観察だ

生地を押して**弾力があれば**出来上がり!! やったじゃ～ん! 逆さにして型から外して冷まそう

マリオシェフのひとこと

スポンジケーキが出来(でき)たら、あとは生(なま)クリームやデコペンを使(つか)って楽(たの)しくデコレーションだ!! ヨッシー共々(ともども)、これからもよろしくね

ヨッシーのひとこと

料理(りょうり)もゲームもアイデア次第(しだい)、ですね～。家族(かぞく)や友達(ともだち)、自分(じぶん)の誕生日(たんじょうび)や記念日(きねんび)に作(つく)ってみてくださいネ! ろうそく、暑(あつ)いですう!!

上手(うま)く焼(や)き上(あ)げるコツは②のときに生地(きじ)が白(しろ)っぽくなるまでとにかく混(ま)ぜること! 料理(りょうり)もゲームも精進(しょうじん)、精進(しょうじん)だ!!

ロクヨン亭(てい)ではみんなからのアイデア料理(りょうり)、食(た)べたい料理(りょうり)を大・募・集(だいぼしゅう)!!
〒102　東京都千代田区九段南(とうきょうとちよだくくだんみなみ)1-5-13
毎日(まいにち)コミュニケーションズ
64ドリーム編集部(へんしゅうぶ)　ビストロ係(かかり)までね。

ちょっと ひとくちメモ
型は生地がくっつきにくいテフロン加工がオススメだ。ない場合はバターをうすく塗って小麦粉をふろう。キレイに型抜きできるぞ。

マンガとイラスト/エリボン新田

祝!カラー化記念イラスト大特集

つーわけで、カラー化記念イラスト大特集!! 先月号からわずか10日間で40枚以上のおハガキが届きました。紹介しきれなかったみんなごめんね。

↑(新潟県/ウルトラQ)

↑(京都府/家村光勇)

↑(岐阜県/鈴木高啓)

↑(東京都/きりしま成子)

↑(静岡県/まるまじろ)

↑(長崎県/山内亮)

↑(兵庫県/青嵐)

↑(愛知県/実原裕康)

↑(大阪府/みゆきのお母さん)

↑(群馬県/スイカN64)

↑(兵庫県/門馬諒)

↑(大阪府/ポケチュウ)

グッズニュース　お弁当セット

↑お弁当箱1500円。スプーンセット900円。コップ350円(トミー)

こんなお便りも待ってます!!

大阪府の西岡慎也くんからいただきました。夏休みの宿題で作った「ポケモンの島」の写真です。慎也くんのリクエストでマッシーのグッズ写真も載せちゃうぞ。

↑慎也くんの力作。いろんなポケモンが大集合。何匹いるかわかる? 島の真ん中の大きなアンテナがかっこいいよね。みんなも自作のポケモン写真があったら送ってね

↑マッシー所有の人形たち。60種類くらいいるぞ。毎月のお給料は彼らで消えていくのでした……。

ゲームニュース　N64ポケモン第1弾!!

『ピカチュウ げんきでちゅう』

待望のN64ポケモン第1弾は、やっぱりピカチュウ。ピカチュウと音声で会話しながら友達になっていくというゲームなんだって。

↑この表情たまらなくかわいくてよいでしょ

エンボンイラスト教室

ちなみにみんなでも手にいれやすい画材を書いておくよん

・線は鉛筆よりマジックがはっきりしててよいのだ!!(鉛筆で下描きして消しゴムをかけよう!)
・色鉛筆はきれいなんだけど印刷に弱いんだ～。マーカーがおススメだ!!

・他にもあまり水でのばさない絵の具とかもいいぞ!!
・色はうすいより濃い方がよく出るみたいだ
・後はみんなのパワーをぶつけるだけじゃ～!!

文房具屋さんでゲットできるもの

・マッキー極細(¥120くらい)

・ピグマ(0.05～1.0) 耐水性 (¥200くらい)

画材屋さんでゲットできるもの

・マービーマーカー(値段忘れちゃった)
太いの、中、細と3タイプある色数もいっぱいあるよ!

おハガキはこちらへ

イラスト、ゲーム情報、グッズ情報何でもOK。みんなでポケモンの輪を広げよう。採用者プレゼントは来月発表するよん

〒102
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
ポケモンパラダイス係まで

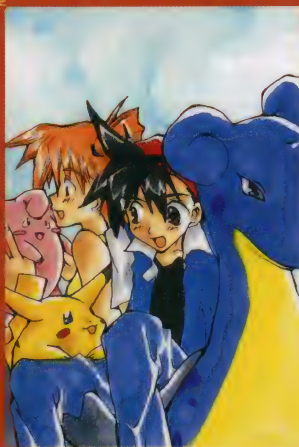
©1995,1996,1997 Nintendo/©1995,1996,1997 Creatures/©1995,1996,1997 GAME FREAK/©1997 Ambrella(MGM)

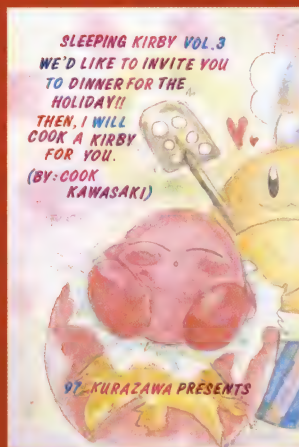
白ボン特殊部隊長　ケインニッヒ将軍　ピーチ情報部員

イラスト：記村隆鶴

ケインニッヒ将軍：いやーめでたいねぇ。今月でついに1周年だ。
マリオ隊長：そうですね。でも、「64ドリーム」1周年でもこのコーナーは2月号から始まったから今回で10ヵ月なんですけど…。
ピーチ情報部員：そうね。それにカラーになったのは4月号からだしぃ。最初の2回なんてモノクロのだった上にコーナーのテーマ自体からいって違ってたような気がするんですけど…。
ケイン：うっ、さすが情報部員。鋭いところをついてきたな。
マリオ：昔っからの読者ならだれでも知ってますってば。
ピーチ：ちなみにこのコーナーに掲載された記念すべきイラスト第1号は、隊員NO.1で現在1等兵の奈良県／山村彩世理さんね。
ケイン：うんうん、そうだったなぁ。懐かしいなぁ。よし! それじゃあ1周年を記念して山村さんには「スーパーマリオ鉛筆」をプレゼントしよう。これからもイラストを送り続けてね。
マリオ：だから、1周年じゃないって言ってるのに…。
ケイン：それじゃあこのコーナーの1周年には、一番良かったイラストをどーんと特大で掲載しよう! くわしくは「はみ出し」をみてね。

イラストの殿堂

◆祝『ぷよぷよSUN64』ってことでたくさん寄せられたイラストからMELTEさんが殿堂入り。俺はスケルトン-Tが好きだな

東京都／MELTEさん

◆64のポケモンシリーズ第一弾はピカチュウが主人公だよね（P.8参照）。他にはどんなポケモンが登場するのかな!?

滋賀県／杉岡ヒロユキさん

◆カービィってなかなかかわいいんだよね。ポケモンの中に登場したらけっこうイケると思うんだけどな。肺活量多いしねぇ

福岡県／くらざわかずるさん

イラストレディース ミュージアム

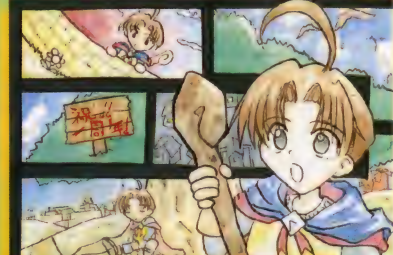
◆（大阪府／中植茂久さん）ギャザリング風エルテイルの魔法使い。デフォルメ系もリアル系も書けちゃう中植さん。仕事をお願いしよう、マジで

ギャザリング風

◆（北海道／田辺範親さん）年内発売予定のゼルダはなんだか発売延期の予感。みんなも期待してるのにそんなのって…。はやく遊びたいよね

弓ゼルダ

◆（三重県／封印さん）背筋が寒くなりそうな水彩ヤエちゃん。柳の木の下に足のないヤエちゃんが…、人魚の術だって!? こりゃまた失礼しました

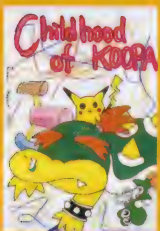
幽霊画

◆（青森県／春風ぷるるさん）マンガ風のコマ割りがなかなかグー。『エルテイル』って結構面白そう。最近イマジニアってソフトタイトルも充実してるし好感が持てるよね

祝1周年

イラスト雑居ビル

↑（秋田県／ぶる さん）大人っぽいイラスト。3D酔いする人が続出しているみたいだけど、Cボタンの横移動とかをうまく使うと平気だぞ

↑（奈良県／村山彩世理さん）『ヨッシーアイランド64』を待ちわびてるぞってかんじの一枚。山村さん宛にファンレターも届いていたよ

◆（大阪府／大神昇さん）毎回ジブリ風のイラストを送ってくれるけど、ついにセル画まで届いたぞ。イラストはトルメキア風マリナ

◆（岡山県／玲亜さん）子供のクッパ。なにげなくいるゼンマイ仕掛けのヨッシーがかわいいな

◆（千葉県／RAKUTOさん）FEの深みにずぶずぶとはまりこんでる女の子って多いよね

◆（神奈川県／暁弥生さん）初投稿の暁さんはファルコ命だって。無頼漢っぽいところがいいのかな

↑（兵庫県／ぽてとさん）女性戦士フローラスコットはチャイナドレス風のコスチュームがグー

◆（大阪府／ポケチュウさん）ゼルダと言ったらリンク。でもスタルフォスも好きだなぁ、俺は

◆（?／AOGIRIさん）ゴメン!! 住所の書いてある封筒なくしちゃった。イラストの裏にも書いてね

◆（鹿児島県／しもり さん）このキノピオのほっかむりの下ってどんな風になってるんだろう…

◆（東京都／きりしま成子さん）64DDで発売になるポケモンってどんな風になるのかな

◆（埼玉県／意驟茶）手塚治虫氏の作品の「火の鳥」ってゲームになったことあるの知ってる?

◆（神奈川県／きさ さん）こんなシリアスタッチはいいけど、SFCのパッケージは恐かったなぁ

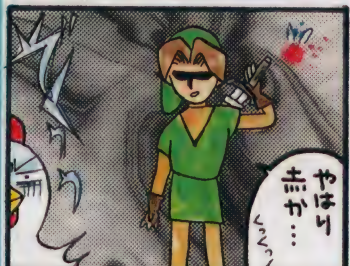
◆（福岡県／中ちゃん）こんな野球ゲームがあったらいいね。でもファーストにドラは…

◆（岐阜県／風野鈴等さん）浴衣のキャットが風流です。MACのイラストレーター使用です

イラストファンレター

◆（大阪府／ばなな さん）「ゆけゆけ!!」のバロンが大好きだそうです。あのキザなヤツね

◆（埼玉県／Dr.RYOさん）ゲーム画面が1度も登場したことがないけど、開発は進んでいるのかな

4コマの部屋

岡山県／まあめいど さん

↑そうなんだよね、64のゼルダにでてくる妖精さんって敵感知センサーなんだよね。64ドリームをしっかり読んでる読者だからこそできるネタっす。うんうん読者の鏡だね。これでキミも昇格だよ

キしてるおかた

◆（静岡県／デバムン将軍さん）煮ても焼いてもあんまりうまくないって…。揚げるのが一番か!?

今月の階級特進者

◆一等兵昇格候補

滋賀県／杉岡ヒロユキさん

奈良県／山村彩世理さん

◆二等兵昇格（ドリーム特製レターセット）

岡山県／まあめいどさん　福岡県／中ちゃん

大阪府／大神晃さん

◆正隊員昇格（No.&写真入り隊員証）

三重県／封印さん

◆準隊員入隊（特製キーホルダー授与）

初採用者全員

おたより募集

キャラクターへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、さらに「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集です。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼントします。どんどん送ってね。まってるぞい。

あて先

〒102　東京都千代田区九段南1-5-13

毎日コミュニケーションズ

64ドリーム編集部「しんえいたい」係

はみだし親衛隊

当コーナーの1周年である2月号で特大イラストを掲載します。みんなの自信作を送って下さい。採用者は3階級特進です。サイズ、形態、テーマは不問。「しんえいたい特大係」まで

THE DREAM TECHNIQUE PALACE

ドリテクの宮殿

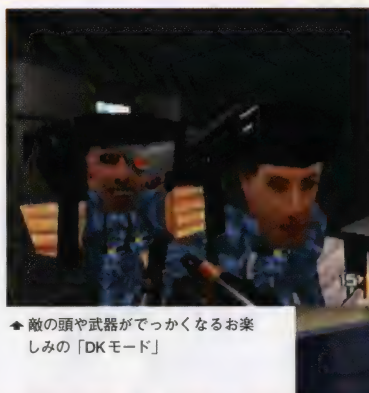
『がんばれゴエモン』のドリテクオンパレード!

『ゴールデンアイ』のドリテクは90ページを見よ!

今回届いたドリテク応募ハガキの5分の4は『ゴエモン』のドリテク。
『ゴールデンアイ』人気もさることながらぶっちぎりの大人気だ!!

ゴールデンアイ 007　宮城県／田中伸治さん＆編集部／ドリテク隊

隠しステージ&お楽しみモードなどなど

1人プレイでイージー、ノーマル、ハードの各レベルをクリアしたり、目標タイムの定められたステージを時間以内にクリアすることによって「隠しステージ」やいろんな「お楽しみモード」が登場。1人プレイ時だけでなく、4人対戦での楽しみまで増えちゃうってことが判明した。た・だ・し、そのドリテク全てを実行するには、超高度なテクニックが必要だぞ。詳しいことはP.90からの「ゴールデンアイ攻略ページ」を読んでね。

◆敵の頭や武器がでっかくなるお楽しみの「DKモード」

◆エキストラステージとして登場する「エジプト」

◆総勢数十人ものキャラクターを選択できるようになる

がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり　静岡県／田内下理真さん

ゴエモンインパクト振動パック対応!!

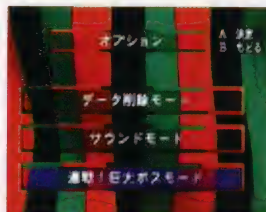
『がんばれゴエモン』に新事実判明!! なんとこのソフトは一部振動パック対応だったのだ! 振動パックに対応するステージは巨大ボスとの戦闘を行う「ゴエモンインパクトステージ」。「んが砲」や「百烈パンチ」そして、やられたときの振動がぶるぶる伝わって来ちゃう。インパクト戦の間だけコントローラパックから振動パックに交換しよう。

◆必殺限界パワーの「んが砲」の振動もぶるるん。威力の大きさが直接伝わってきて、臨場感があふれちゃうぜ

◆もちろん自分がやられたり、ボスを倒したときの振動もばっちり伝わってくる。ぶるぶるぶるぶる、うーん快感

がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり　東京都／小島 サトシさん

オプションに連戦! 巨大ボスモード出現!

体力ゲージを増やしてくれるお得アイテム「招き猫」。実はこの招き猫にはもう一つの秘密があったのだ。ゲーム中に全部で45匹の招き猫が登場するんだけど、その内のある一定の数をゲットしてからゲームをクリアすると、オプションメニューにインパクトステージだけを遊ぶことができる「連戦! 巨大ボスモード」が登場するぞ。集めなければいけない招き猫の正確な数は不明だが40匹集めた状態で登場することは確認済みだ。

招き猫を集めろ!!

↓カシワギからド・エトワールまでの4人を勝ち抜けばクリアだ

↑金200、油500が最初の設定。そのまま次に繰り越されるサバイバル方式だ

がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおど

「エリア外」技、3連発

その1　日本海　福岡県/立花直樹さん

まずは東北の日本海に行こう。そして、人魚の術を使ったヤエちゃんで1番左の写真の場所にいき、氷の壁に向かってBボタンで突進。何度かやっていると突然氷の壁を突き抜けるのだ。すると、見えない氷の上を歩いたり泳いだりできるようになるぞ。ただし、突然どこかに落ちるので注意!

↑場所はマップ上のコンパスと、自分の位置である●を合わせたあたり

↓宇宙空間を泳いだり走ったりできるようになるのだ

↑こうなったらヤエちゃんにチェンジ。でないとその後痛い目に…

↑建物や建物の角に向かって飛行の術を使用するといつもより高く飛ぶぞ

↓普段歩けない場所を歩いたりすると画面もなんだか少し変になっちゃう

↑太平洋を泳ぎ回るヤエちゃん。海がきれいだなぁ、って東京湾だけどね

その2　太平洋　鳥取県/大屋稔さん

サスケが飛行の術を覚えたら、はぐれ町の関所をでて「ムサシ」に行こう。そして砂浜に降りて、向かって右側の柵と石垣の角の所へ。そこで飛行の術を使い、Cボタンユニットの上を押したまま3Dスティックをその柵と石垣の方向に倒してみよう。すると柵を越えて太平洋で泳げるのだ!

その3　イヨ　岐阜県／大前直輝さん

まずはドウゴおんせんの近く「イヨ」の茶店へ行こう。その茶店の横から、サスケの飛行の術で道を飛び越え、道と道の間にある山へと続く通路の上へ。そして、山方面にどんどん歩いていくと…。なんと山の先からそのまま夕焼けの空へ歩いていけちゃうのだ。そのうちどこかに落ちるけどね。

↑茶店の横から飛行の術でここへ飛んできます。割とぎりぎりだぞ

↓山の切れ目からそのまま空へ…。こっからはキャラチェンジもOK

↑どんどんとどこかに落ちていく〜。でも残数は減らないぞ

©1997Nintendo/Rare.Game by Rare ©1962,1995Danjaq,LLC&U.A.C.All Rights Reserved.©1997Eon Productions Ltd. & Mac B Inc.
James Bond Theme byMonty Norman.Used byPermission of EMI Unart Catalog Inc. ©1997KONAMI ALL RIGHT RESERVED

がんばれゴエモン５～ネオ桃山幕府のおどり 東京都／金澤誠人さん

飛行の術で変身!!

なんとなんと、ゴエモンたちが大変身しちゃうドリテクの報告だ!! やり方はとっても簡単! まずサスケに飛行の術を覚えさせよう。そしたら、立ち止まって動かない町人などの真上から、飛行の術で降りてみよう。成功すると、サスケがその人の体にめり込んでしまうのだ。あとはその状態でキャラチェンジをしたり視点を変えて遊んじゃおう。

◆とってもパンクな髪型をしているゴエモン

◆体は確かにヤエちゃんなんだけど…。どうなってんの!?

◆うわーゴエモンがすっげー老けちゃった

◆女の人に抱っこされても目つきが鋭いサスケ

がんばれゴエモン５～ネオ桃山幕府のおどり 奈良県／山村彩世理さん

いつもと違ったウェイトポーズ

ゲーム中にコントローラをいじらずにほっておくと、しばらくたってゴエモンたちが何かし始めるっていうのは、みんなも知ってるよね。じつは、とても暑い「さきゅう」やとても寒い「おそれ山」では、普通の町や道中ではしないポーズをとってくれるんだ。ただし、サスケはからくりロボなので暑いも寒いも関係なしでポーズは変わらない。

暑い場所

寒い場所

がんばれゴエモン５～ネオ桃山幕府のおどり 千葉県／岡本侑大さん

ボンバーステージでグルグル

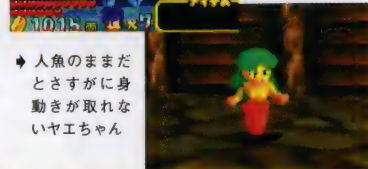
先月号でインパクトの首を動かせるっていうのを紹介したけど、今度はボンバーステージで動かす技。ボンバーステージの時にRトリガーを押したままCボタンユニットの右を2回押そう。首が回転するぞ。

◆うわっ、こっち向いた! きもちわる～

がんばれゴエモン５～ネオ桃山幕府のおどり 三重県／広瀬拓さん

術よ永遠に…の術

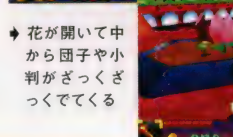
ゴエモンの「一触即発の術」や、ヤエちゃんの「人魚の術」の最中に死ぬと、生き返ったときにその状態のままになるぞ。ただしゴエモンは術の効果がない普通の状態だし、もちろんヤエちゃんは地上では泳げないぞ。

◆キャラチェンジをするか、もう一度術を使うと元に戻る

◆人魚のままだとさすがに身動きが取れないヤエちゃん

がんばれゴエモン５～ネオ桃山幕府のおどり 新潟県／とくめいきぼうさん

桃のつぼみは良いつぼみ

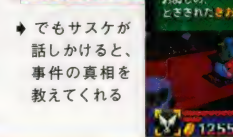
「ゴーストおもちゃ城」にある大きな酒樽。その部屋に、一見なんだかよくわからない物体が落ちてるけど、それは桃のつぼみなんだ。そのつぼみを持って酒樽の上に登り、中央におくと、団子や小判がざくざく出てくるのだ。

◆なんだか良く分からないけど、実は桃の花のつぼみなのだ

◆花が開いて中から団子や小判がざっくざっくでてくる

がんばれゴエモン５～ネオ桃山幕府のおどり 北海道／桜田大輔さん

イタコが語る事件の真相

おそれ山にイタコのばあさん。物知りじいさんを呼び出してくれるけど、実はそのイベントが終わった後にサスケでもう一度話しかけてみよう。すると物知りじいさんの家を爆破した真犯人についての真相を語ってくれるのだ。

◆イベント後サスケ以外で話しても、こう言われるだけ

◆でもサスケが話しかけると、事件の真相を教えてくれる

がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり　滋賀県／山崎悟史さん

剣シールドで移動OK

その場でしかできない剣シールド中に歩行可能となる技。剣シールドができるようになったら、敵の攻撃を防げる防具を買う。そして剣シールドの状態のときに後ろから体当たりを食らうと…、そのまま自由に動けるようになるぞ。

◆防具を身につけて後ろから体当たりを食らう

◆移動速度は遅いけどこのまま動けるのだ

がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり　埼玉県／ゲップーさん

こんな所に隠れよろずやが…

東北のお祭り村で、小さな池を囲んで家が建っている場所があるよね。その池に、ヤエちゃんの人魚の術を使って潜ってみよう。池の中に抜け道があって、銀の招き猫とよろずやがあるぞ。そのよろずやには金のかぶとなどが…。

◆お祭り村のこの池に潜ろう。ヤエちゃんの人魚の術でね

◆おおっ！宇宙でしか売っていないハズの金の防具が

がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり　神奈川県／鈴木雅也さん

ちびゴエモンの術!?

ミュージカル城最後の部屋に入るとすぐに足場の板があるけど、そこに飛び移るときに足場から落ちないギリギリの所に着地して、エビス丸のちびエビスンの術を使おう。そしてそのまま次のイベントへ突入。するとゴエモンが…。

◆ギリギリで着地したらちびエビスンになってから先へ進む

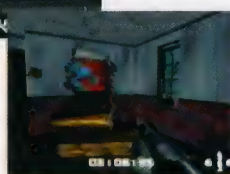
◆ああっ！いつのまに「ちび」の術を覚えたんだろう…

ゴールデンアイ 007　東京都／高橋?Rさん

こんな所にグレネード

ステージ12の市街地で、バレンティンがいる場所近くの建物（窓から敵が攻撃してくる建物）に、実は1ヵ所だけ窓から進入できるところがあるんだ。その中には防弾チョッキやグレネードランチャーなどが落ちているぞ。

◆敵が窓から攻撃してくるのですぐに場所はわかるはず

◆なかには3種類のアイテムが落ちている。ぜひ入手!

ゴールデンアイ 007　編集部／ドリテク隊

4人中2人が同キャラ

メインメニューから対戦を選び、対戦人数の設定を3人にする。そしてキャラクター選択で3コンがゼニアを選択する。次に、対戦のメニューに戻ったら、人数設定を4人に変更してスタートしよう。同キャラ対戦ができるぞ。

◆とりあえず人数を3にして、3コンがゼニアを選択する

◆できないハズの同キャラ対決ができるようになる

パワーリーグ64　岩手県／三浦真広さん

えっ…どこのチーム!?

オープン戦の2人対戦で、先攻がオリックス、後攻がセントラルを選択し、DHなしで試合を始める。すると、1回の裏、オリックスの守備の時に野手が捕球するとなぜかユニフォームの色が変になる。以降、攻撃の時も変わてるぞ。

◆先攻がオリックス、後攻がセントラルを選択すると……

◆なんですかこの色は!? まったくどこのチームだよー

大募集！ドリームテクニック

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、64ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な商品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して下記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

★完全先着順、早い者勝ちだよ!

<あて先> 〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部「ドリテク」係

<FAXでもOK> Fax.03-3230-0675（A5用紙で送ってね）

<ハガキの書き方>

❶009
ゴールデンマウス

❷256人対戦登場
4人対戦の対戦時間の設定を24時間にして、1Pのキャラクターを水野晴雄に設定。ステージは「ゴールデン洋画劇場」しようすると対戦可能人数が256人になり、画面も256分割画面になるぞ。ただし、コントローラがさせないのでゲームをプレイすることはできないのだ。

❸〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
浜村　淳（62才）
電話　03-0000-0000

©1997KONAMI ALL RIGHT RESERVED ©1997Nintendo/Rare.Game by Rare ©1962,1995Danjaq,LLC&U.A.C.All Righits Reserved.©1997Eon Productions Ltd. & Mac B Inc. James Bond Theme byMonty Norman.Used byPermission of EMI Unart Catalog Inc.©1997HUDSON SOFT

今月から発売日順にリニューアルしたぞ

読者のご意見をうけて、今月からは発売日順にならんだ予測カレンダーにバージョン・アップしたぞ。発売日についてはこのカレンダー、ジャンル別については次ページからの「N64新作ソフトカタログ」をかしこく利用してくれ。では、今月のタイトルについてみていこう。任天堂から新しいポケモンタイトルや、バンダイからはあの「たまごっち」も発売が決定し、今が旬のソフトがN64をにぎわせてくれている。東京ゲームショウでは新タイトルが2つ発表されたにとどまったが、すでに発表されていたタイトルについては会場でRPG「エルテイル」をはじめとして、かなり開発の進んだものを実際に操作できたので、近いうちの発売が楽しみだ。毎月、着実に新作が発表されているN64、もう大丈夫でしょう。

新作ソフトカレンダーの見方

…発売日決定

…発売予想時期

…発売日決定マーク

DD …64DD版で発売予定

新 …今月加わった新タイトル

各ソフトは上から発売日順の並び。が、発売日の予定は変更の場合が多いので、メーカー発表の発売日とは別に、64ドリーム独自の発売予想時期も紹介してるってわけです。

COMING SOON

爆ボンバーマン

9月26日●6980円

お待たせしました！ みんな大好きボンバーマンがいよいよ登場だ。まずはボンバーマンをお店に予約しておこう。このクオリティで6980円は破格ですぜ（詳しい攻略大特集は67ページ～）。

発売時期		タイトル
発売日決定		爆ボンバーマン
		Jリーグイレブンビート1997
		ディディーコングレーシング（仮）
		ファミスタ64
		ワイルド チョッパーズ
		森田将棋64
		トップギア・ラリー
10月		ぷよぷよSUN64
11月		カメレオン・ツイスト
		ヘクセン
		プロ麻雀　極64
		飛龍の拳ツイン
秋		バーチャル・プロレスリング64（仮）
		エアロゲイジ
		HEIWAパチンコワールド64
		64大相撲
12月		ヨッシーアイランド64（仮）
		スーパーロボットスピリッツ
		64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド
		ハイパーオリンピック イン ナガノ64
		ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒
		遥かなるオーガスタMASTERS'98
年末		新日本プロレス　闘魂炎導
		スノボキッズ
		レブ・リミット
		ブレードアンドバレル
97年内		デュアルヒーローズ
		ゼルダの伝説64（仮）
		ラストレジオンUX（仮）
今冬		ファイティングカップ（仮）
		キラッと解決！64探偵団
		エルテイル（仮）
		超空間ナイター・プロ野球キング2（仮）
		シムシティ2000（仮）
		スノースピーダー64
		G.A.S.P!! ~Fighters' NEXTream
3月	DD	ポケットモンスターDD（仮）
		ソニックウイングスアサルト
春		ジャングル大帝
		TONIC TROUBLE
98年		バンジョーカズーイ（仮）
		コンカーズ クエスト（仮）
		フライトシミュレーター（仮）
	DD	ゼルダの伝説64（仮）
	DD	ポケットモンスター64（仮）
	DD	ウルトラドンキーコング（仮）
	DD	キャベツ（仮）
		レースゲーム（仮）
未定		ミッション・インポッシブル
		忍たま乱太郎64（仮）
		スペースダイナマイツ
		ウェイン・グレツキー 3Dホッケー（仮）
		実戦パチスロ必勝法
		バギーブギー（仮）
	DD	クリエイター（仮）
		カービィのエアライド（仮）
		エフゼロ64（仮）
		キャバリーバトル3000
		ツウィステッドエッジスノウボーディング（仮）
		悪魔城 ドラキュラ3D（仮）
		ボディーハーベスト（仮）
	DD	MOTHER3　（仮）
		金田一少年の事件簿（仮）
	DD	マリオペイント64（仮）
		ゴルフ（仮）
	DD	シムシティー64（仮）
		パイロットウィングス64-2（仮）
		シムコプター64（仮）
	DD	スーパーマリオRPG2（仮）
	DD	スーパーマリオ64-2（仮）
		ピカチュウげんきでちゅう（仮）
		HYBRID HEAVEN（仮）
		NBA IN THE ZONE '98（仮）
		実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）
		実況パワフルプロ野球5（仮）
		超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
		ナイフエッジ（仮）
		ランボルギーニ64

ジャンル	発売元	発売日	価格
ACT	ハドソン	9月26日	6980円
SPT	ハドソン	10月24日	6980円
新 RAC	任天堂	11月21日	
SPT	ナムコ	11月28日	6800円
SHT	セタ	11月28日	8800円
TAB	セタ	11月28日	9800円
RAC	ケムコ	12月5日	6980円
PUZ	コンパイル	10月末	
ACT	日本システムサプライ	11月	
ACT	ゲームバンク	11月	8800円
TAB	アテナ	11月	6800円
格闘ACT	カルチャーブレーン	11月下旬	6980円
SPT	アスミック	秋	
RAC	アスキー	秋	
ETC	ショウエイシステム	秋	
SPT	ボトムアップ	秋	
ACT	任天堂	12月上旬	
格闘ACT	バンプレスト	12月	
新 ETC	バンダイ	12月	6800円
SPT	コナミ	12月	
新 ETC	ハドソン	12月	
SPT	ティーアンドイーソフト	12月	
SPT	ハドソン	年末	
新 SPT	アトラス	年末	
RAC	セタ	年末	
SHT	ケムコ	年末	
格闘ACT	ハドソン	97年内	
RPG	任天堂	97年内	
格闘ACT	ハドソン	97年内	
格闘ACT	イマジニア	冬予定	
TAB	イマジニア	冬予定	
RPG	イマジニア	冬予定	
SPT	イマジニア	冬予定	
SLG	イマジニア	冬予定	
SPT	イマジニア	冬予定	
格闘ACT	コナミ	冬予定	
ETC?	任天堂	3月	
SHT	ビデオシステム	3月	
ADV?	任天堂	春	
新 ACT	Ubiソフト	春	
ACT	任天堂	98年	
ACT	任天堂	98年	
SLG	ビデオシステム	98年	
RPG	任天堂	98年	
RPG	任天堂	98年	
ACT	任天堂	98年	
SLG	任天堂	98年	
新 RAC	ビデオシステム	98年	
ACT	パック・イン・ソフト	未定	
ACT	カルチャーブレーン	未定	
格闘ACT	ビック東海	未定	
SPT	ゲームバンク	未定	
ETC	サミー工業	未定	
ACT	任天堂	未定	
ACT	任天堂	未定	
ACT	任天堂	未定	
RAC	任天堂	未定	
RAC	日本システムサプライ	未定	
SPT	ケムコ	未定	
ACT	コナミ	未定	
SHT	任天堂	未定	
RPG	任天堂	未定	
ADV	ハドソン	未定	
ETC	任天堂	未定	
SPT	任天堂	未定	
SLG	任天堂	未定	
SLG	任天堂	未定	
SLG	任天堂	未定	
RPG	任天堂	未定	
ACT	任天堂	未定	
新 ETC?	任天堂	未定	
RPG	コナミ	未定	
SPT	コナミ	未定	
SPT	コナミ	未定	
SPT	コナミ	未定	
SLG	トミー	未定	
SHT	ケムコ	未定	
新 RAC	タイトー	未定	

お知らせ 『ディディーコングレーシング(仮)』が任天堂から発表された当日には、インターネット上でも紹介されていた。ネットは最新情報を知る手段だけど、パソコンを持ってない人は本誌が一番!

©1997HUDSON SOFT

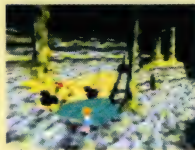
本誌１周年記念号、最後のサービスは発売中ソフトも全て含むソフトカタログだ。２ページのボリュームアップでお送りする好評企画、君のN64情報収集に役立ててくれ。９月５日〜７日にかけて開催の、東京ゲームショウで発表された新タイトルもあるよ。

アイコンの見方

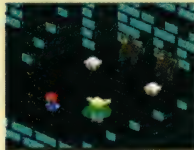
アイコン	意味	アイコン	意味
RPG	…ロールプレイング	PUZ	…パズル
ACT	…アクション	SHT	…シューティング
格闘ACT	…格闘アクション	SPT	…スポーツ
ADV	…アドベンチャー	TAB	…テーブル
SLG	…シミュレーション	RAC	…レース
		ETC・DD	…その他・64DD

MOTHER3（仮） RPG DD

任天堂　未定

糸井重里氏のシナリオは無事完成したのだが、64DDの発売延期で、遊べる日も先に延びてしまった。でも11月の展示会では64DDコーナーを作ってさわれるようになるらしいぞ。音楽は、今回は任天堂外の新たなスタッフが作っている。D・C・M・Cの、脳天気で明るいリズムが楽しみだ。

スーパーマリオRPG（仮） RPG DD

任天堂　未定

専属チームが京都の小倉工場で着実に開発を進めている。『ゼルダ』の半年から1年後の発売だと宮本さんが言っているから、うまくいけば来年の夏に遊べる？ひょっとしたら、展示会で何らかの情報が見られるかもしれない、とは今月の本郷さんの注目発言。11月は幕張へ急げ!!

※画面はSFC版です

ゼルダの伝説64（仮） RPG DD

任天堂　カセット版/97年内　64DD版/98年

カセット版のストーリーがついに判明したぞ。神の力が宿る「トライフォース」を我が物にしようとする魔盗賊、ガノンドロフを倒すため、リンクは聖地の入口を開ける精霊石を探す旅に出る…。容量も256MとN64史上最大だし、作り込みも緻密で、年内発売はキツイか？ク〜ッ。

ポケットモンスター64（仮） RPG DD

任天堂　98年

N64版で発表されているポケモンタイトルは、全部で3つ。それぞれの差を、今後の情報でしっかりチェックしよう。また、何とあの幻のポケモン「ミュウ」（GB版）がど〜んと10万人にプレゼントされる!! 詳しくは本誌の129Pに。それにしても、『ポケモン2』の発売が待ち遠しい〜。

※画面はGB版です

エルテイル（仮） RPG

イマジニア　今冬予定

東京ゲームショウでは、実際に杖を使った攻撃が楽しめ、アクションRPGの感触をつかむことができた。中世的な美しい街並みは特に印象的だったぞ。火・風・土・水の特性を利用した魔法攻撃はまだできなかったが、背景のキレイさからして技を出す時の演出にも期待がかかる。

HYBRID HEAVEN（仮） RPG

コナミ　未定

今回、RPGであることが判明。ただ戦うだけではない。敵を欺き、戦わずして敵の基地内部に潜入したり、武器を使わずに格闘で戦ったりと、異色のアクションが楽しめそうな新感覚ゲームだ。主人公のリアルな動きも臨場感を盛り上げそうだ。来年の今頃は自宅で遊べるかな？

※画面は開発中のものです

スーパーマリオ64-2（仮） ACT DD

任天堂　未定

受賞多数、「ゲームを変えたゲーム」の第2弾がやってくる。今度はマリオの忠実な弟、あのルイージもついに登場か!? 画面上ではすでに彼を動かす実験をしているらしい。2作目とあって、プレッシャーなくのびのび作り込まれていくことだろう。ルイージ、良かったね。

※画面は前作のものです

ウルトラドンキーコング（仮） ACT DD

任天堂　98年

次にドンキーたちに会えるのは、『スーパードンキーコング2』の主役、ディディーがタイトル名になったレースゲーム（本誌10P〜）みたいだ。ACTの本作品に関しては、情報が全くないので、いろんな疑問がとび出しちゃう。2Dなのか、3Dなのか、もしかしてRPGなのか？

※画面はSFC版 です

ヨッシーアイランド64（仮） ACT

任天堂　97年12月上旬

紹介ページでは発売が11月になっているが、ギリギリの段階で12月上旬にほぼ決定したことが判明。また、ストーリーもついに分かったぞ。絵本の世界に閉じこめられた6匹のヨッシーたちが、様々なステージを抜けて大暴れするんだ。君は何色のヨッシーが好きかな？

©1997NINTENDO/HAL LABORATORY Inc./Sigesato ITOI©1995Nintendo/スクウェア©1997Nintendo©1996Nintendo©Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.©Imagineer Co.,Ltd

カービィのエアライド（仮） ACT

任天堂	未定

先月、山梨のHAL研に出向いて得た情報は、複数のゲーム要素が組み合わさった、多人数で遊べるバラエティゲームになりそうってこと。かなりのバージョンアップが期待できそうな今度のカービィだ。内容の豊富さもさることながら、カービィのなめらかでスピーディな動きも楽しみだ。

バンジョーカズーイ（仮） ACT

任天堂	98年

悪役マンボジャンボにさらわれてしまった彼女のピッコロちゃんを助けるためにクマのバンジョーが大冒険。背中のリュックにいる相棒のカズーイと交代しながら全16ステージを攻略しよう。とってもリズミカル&コミカルなアクションゲームなのだ。発売は11月頃かも!?

コンカーズ クエスト（仮） ACT

任天堂	98年

とにかく見ているだけでかわいいキャラクターが登場するアクションゲーム。主人公はリスのコンカーだけど、シマリスのベリーや、その他いろんな仲間たちが登場するみたい。ワールドによっては衣装まで替わったり、乗り物なんかも登場するらしいのだ。続報に期待!

ヘクセン ACT

ゲームバンク	97年11月

世界的ヒット作・DOOMを送りだしたidソフト制作。システムはDOOMに似ているが、中世ヨーロッパを舞台に、登場キャラの僧侶や棋士が個性的だ。ポイントはコワイ顔の牛さん。昨年末にUSA版のサンプルロムはプレイできたので、ローカライズに時間がかかってるのかな。

悪魔城ドラキュラ3D（仮） ACT

コナミ	未定

ついに判明したプレイヤーキャラは、なんと4人。ムチ使いのシュナイダーに、拳銃使いのコーラー、紅一点のキャリーに、素手で戦う男コーネルだ。しかもコーネルは狼に変身するワーウルフというから、ドラキュラ伯爵に負けない、すんごいキャラになりそうだ。

爆ボンバーマン ACT

ハドソン	97年9月26日

ついに爆ボンが遊べる日が来た。前作と違って3D空間が舞台だが、違和感はナシ。なんと言ってもおすすめは4人対戦だ。死んでもユーレイになってライバルにとりついたり、わいわい楽しめることまちがいなし。1人モードでは各ステージのボスがかっちょいいんだな〜。

ミッション・インポッシブル ACT

パック・イン・ソフト	未定

『ゴールデンアイ007』の主人公はイギリスのスパイ、こちらはアメリカのスパイ、イーサン・ハントが主役なのだ。この作品は30数年も前から「スパイ大作戦」という TV番組で大人気だぞ。ミッションクリア型のこのゲーム、007とはひと味違う武器や舞台が楽しみだね。

カメレオン・ツイスト ACT

日本システムサプライ	97年11月

奇妙なツボに飛び込んだばっかりに二本足で立つ姿になってしまったカメレオン。元の姿に戻してもらうため不思議の国のウサギを探しに不思議ワールドで大冒険。アントランドやデザートランドなどユニークなステージに個性あふれる敵キャラがいっぱいだ。発売も近いぞ。

忍たま乱太郎64（仮） ACT

カルチャーブレーン	未定

NHK教育で放送された人気アニメがN64に登場だ！ 主人公は忍術学園に通う「忍たま」（忍者のたまご）の乱太郎とその仲間たち。はたしてゲームでもテレビと同じくお馬鹿な大騒動を繰り広げてくれるのか？ 校長のペット、忍犬ヘムヘムのあの変な笑い方は再現されるのか？

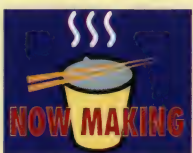
NEW TONIC TROUBLE ACT

Ubiソフト	98年春

飛ぶ、泳ぐ、物を投げるといった多彩な動きをする“ED”を操作して、シナリオの謎を解いていく面クリアー形式のアクションアドベンチャーゲーム。同社はフランスに本社があり、『レイマン』は世界的にヒットした。フランスのコンピュータ技術は世界1、2を競うんだよ。

クリエイター（仮） ACT DD

任天堂	未定

わかっていることは3つ。1.タイトルが『クリエイター』である。2.恐竜らしき生物をプレイヤーの意志で育てる（らしい）。3. 64DD対応のソフトだということ。以上これだけ。でも、この3つのキーワードを用いて想像するだけでも、すごいゲームになる予感が…。

バギーブギー（仮） ACT

任天堂	未定

「ワイルドトラックス」に画面がよく似たアクションレーシングだ。単にバギーを組み立てるだけじゃないぞ。なんとそのマシンが生き物のようにどんどん進化するんだ。まさに新機軸のこのゲーム、アクションやレースの形態も気になるところだよね。場合によっては年内発売もアリ。

はみだしクン

「TONIC TROUBLE」制作のUbiソフトが、本社のあるフランスに作品の監修のため、本誌スタッフを連れて行ってくれるという話も…!? でも、そうなったら64ドリームの仕事はどうなる…？

©1997Nintendo/HAL LABORATORY©1997Nintendo.Rare.Game by Rare.©Raven Software Corporation.All rights reserved.Created by Raven Software Corporation.Distributed byGAMEBANK Corp.,under license from GT interactive Software Corp.
©1997KONAMI ALL RIGHT RESERVED©1997HUDSON SOFT©1996 Paramount Pictures ALL Right Reserved./Ocean of America/Victor Interactive Software Inc.©1997JAPAN SYSTEM SUPPLY©CULTURE BRAIN
©亜プロ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©東映 ©BANPRESTO 1997 ©創通エージェンシー・サンライズ©1997Imagineer Co.,Ltd c1997Genki Co., Ltd

はみだしクン

「スノボキッズ」で64参入のアトラスの自社ビルには、プリクラやスタクラがめいっぱい。しかもタダでとり放題ときたもんだ。ただし、関係者以外は立ち入り禁止なのがとっても残念だぞ。

スーパーロボットスピリッツ

格闘ACT

バンプレスト	97年12月

ご存じ「スーパーロボット大戦」シリーズでおなじみのロボットたちが登場する対戦格闘ゲーム。コントローラを握れば自分でロボットを操縦しているような気分になれるぞ。実は振動パックに対応していることも明らかになった。今月は新情報も来たので、紹介ページも見てね。

ファイティングカップ（仮）

格闘ACT

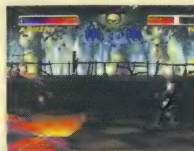
イマジニア	今冬予定

ストラグルハード改めファイティングカップのタイトル名に変わった。すでにロムで動いているほど開発順調で、細部の修正をしている段階だ。7ポイント先取制を採用し、打撃と投げのスリリングな攻防は今までの格ゲーと一線を画した新感覚のゲームになっているぞ。

スペースダイナマイツ

格闘ACT

ビック東海	未定

アメリカでは『DARK RIFT』というタイトルで発売された完全3Dポリゴンの対戦格闘ゲーム。コンボ技や必殺技、視点が切り替えられる投げ技などが用意されている。テイストはアメリカンではあるものの、ゲームシステムの調整などがしっかりできている作品。日本版は…。

※画面はUSA版です

G.A.S.P!! ~Fighters' NEXTream

格闘ACT

コナミ	今冬予定

ついに明らかになった『G.A.S.P!!』。背景の障害物を利用した戦略的なバトルが楽しめるほか、振動パックに対応していて、迫力ある戦いが味わえそうだ。また、オリジナルキャラを自分で作れるエディット機能もついているので、自分好みのキャラが作れるんだ。

デュアルヒーローズ

格闘ACT

ハドソン	97年内

戦隊もののヒーロー達が華麗な必殺技を繰り広げる格闘アクションゲーム。AI知能を持った数種類のキャラクターが君に挑戦してくるという新システム「バーチャルゲーマーシステム」を搭載。システム的にはほぼ完成していて、現在は調整をしているようだ。11月頃発売か?

ラストレジオンUX（仮）

格闘ACT

ハドソン	97年内

東京ゲームショウで、ビデオ上ではあるが画面が確認できた。バーチャロンタイプの、ロボットが主役の対戦格闘で、なかなかスムーズな動きをしていたぞ。アメリカで開発中で、原題は『Region X』。Regionはある特定の地域、という意味だが、どんな場所で戦いにいどむんだろう。

※画面は開発中のものです

飛龍の拳ツイン

格闘ACT

カルチャーブレーン	97年11月下旬

実際にプレイしてみて、リアルモードはかなり本格的な格ゲーだった。SDモードは操作が簡単で、子供たちに大人気だったぞ。またSDモードは1.5～2カ月後にパワーアップした新キャラが登場することも判明。お宝図鑑集めも楽しそうだし、ツインどころか3、4倍にも楽しめそう。

金田一少年の事件簿（仮）

ADV

ハドソン	未定

タイトル発表以来、全く情報がこないにもかかわらず、読者の人気ランキングではあいかわらずの上位をキープしている『金田一』。でも開発はきちんと進んでいるみたいだから安心してね。64DDで作っているらしいので、別ハード版の同シリーズとは全く違ったものになりそうだ。

※画面はｻﾀｰﾝ版です

ジャングル大帝

ADV?

任天堂	98年春

去年秋の初心会で電撃発表された名作アニメのゲーム化。故・手塚治虫氏のご子息である真氏自ら壇上に立ち、制作の抱負を語ってくれたのだった。共同で制作するのはわれらが宮本さん。治虫氏が生前に心血を注いだレオの動きが、生き生きとN64上で再現されることだろう。

※写真は手塚真氏です

シムシティ2000（仮）

SLG

イマジニア	今冬予定

箱庭の中に自分好みの街を創り、発展させていく。情報が全く入ってこなかった超有名SLGだが、おおまかな発売日が発表されたところをみると、そろそろゲーム画面も見れるかもね。カセット版でどこまで仮想の都市を再現できるのか、本家の腕の見せ所だ。

※画面はﾊﾟｿｺﾝ版です

シムシティー64（仮）

SLG DD

任天堂	未定

先月の岩田さんのインタビューでも明らかになったけれど、3Dの『シムシティー64』はすでに完成していたのだ。あとはどう面白く味付けするか？　自分が市長になって街のなかを歩くこともできそう。また「シムコプター」のように新しいコンボゲームにも期待大。

※画面はSFC版です

パイロットウィングス64-2（仮）

SLG

任天堂	未定

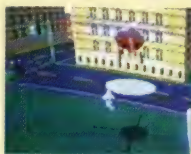
全ステージパーフェクトクリアを目指して徹夜ではまりまくったユーザーも多いはず。2作目は従来のジャイロコプター、グライダー、ロケットベルトに加えて新しい乗り物や、SFC時代に人気のあった教官が出てくれるとうれしいね。ミニゲームもどうなるのかが楽しみだ。

※画面は前作のものです

©Vic Tokai©1997KONAMI ALL RIGHT RESERVED©1997HUDSON SOFT©CULTURE BRAIN©1997HUDSON ©金城陽三郎/さいとうふみや　週刊少年マガジン ©講談社/TYO©1996NINTENDO©Nintendo　©手塚プロダクション©MAXIS ©BULLFROG PRODUCTIONS/Imagineer.Co.,Ltd

シムコプター64（仮） SLG

任天堂 | 未定

「製品群構想」のひとつ。例えば『シムシティー64』で創った街に、このソフトを使ってヘリコプターが飛ばせるようになるんだ。他にも車や電車を走らせるソフトも出てくるかも。後から買い足すオプションのようなソフトは、価格が安いのも魅力になるんだろうね。

※画面はUSA版です

キャベツ（仮） SLG DD

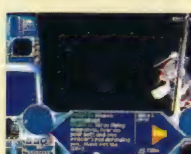
任天堂 | 98年

『たまごっち』のようなゲーム、と最初は分かり易くするために紹介したけど、『たまごっち』とはやることが全然違うのだ。その内容はまだヒミツだが、高度な人工知能を搭載しているから、単純な育成ゲームにとどまらないハズ。シナリオは糸井さんで、5年以上前から構想してたんだよ。

※写真は糸井さんご本尊です

超時空要塞マクロス Another Dimension（仮） SLG

トミー | 未定

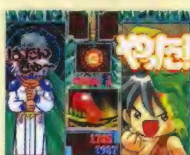
いまだに根強い人気をほこる「マクロス」。N64では、戦闘機バルキリーの華麗な動きと迫力のバトルシーンがウリになりそう。ソフト制作が米国のソフト会社なので、純日本版の「マクロス」とはひと味ちがった「マクロス」になりそうだ。ファンならずとも要チェック。

フライトシミュレーター（仮） SLG

ビデオシステム | 98年

ビデオシステム社の『ソニックウイングスアサルト』の相次ぐ発売延期で、こちらのほうの情報も、ますます入ってきづらいカンジが…。同作は、本作とともに米国のパラダイム社が開発中。最先端の技術を駆使するチームだけに、しっかりとした仕上がりを期待したいところ。

ぷよぷよSUN64 PUZ

コンパイル | 97年10月末

N64で唯一のパズルゲーム。いままでの『ぷよぷよ』の面白さは変わらずに、ゲームモードが倍増!! しかも振動パック対応なのでおじゃまぷよが落ちてくるときの衝撃が脳味噌を刺激するぞ。「なぞぷよ」の対戦もできるようになったし、最大16人参加のトーナメントもある。

ボディーハーベスト（仮） SHT

任天堂 | 未定

人肉を求めて飛来したエイリアンを、時代を越えて130種類以上の乗り物を使い、討て！時空を越えたこの期待作、6月時点のE3取材ではDMAデザインによる開発度が50～60％だったから、そろそろ最終段階まで開発が進んでいるはず。日本版としての画像も近い内に来るかな～。

※画面はUSA版です

ブレードアンドバレル SHT

ケムコ | 97年末

相変わらず情報が届かなくなってしまった『ブレバレ』。ヘリコプター対戦車という異色バトルアクションだ。ゲームの根底から徹底的に改良を加え、ヘリコプターなどのデザインも日本向けに改良されるらしい。発売日はまだ確定していない。生まれ変わるのはいつごろ!?

ナイフエッジ（仮） SHT

ケムコ | 未定

スペースシャトルのカーゴから出撃する1機のヘリコプター。プレイヤーはそのヘリコプターを操って、敵と交戦していく。イメージ映像によるとプレイヤーが操作するヘリに向かって地上からエイリアンのような奴等が攻撃を仕掛けていたけど…。詳しい情報はまだ無い。

※画面はイメージCGです

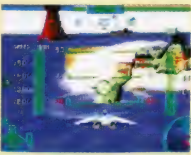
ワイルドチョッパーズ SHT

セタ | 97年11月28日

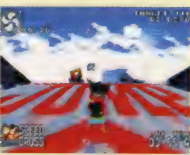
振動パック対応版になって発売が遅れていたけど、ついに発売日が決定したぞ。延期した分、作り込みもばっちりだ。ヘリを愛するイカレ野郎たちが、敵と華麗なバトルを繰り広げるこの作品、登場人物の声も魅力的だ。現れる敵の数も多く、弾が飛び交う戦場をリアルに体験できるぞ。

ソニックウィングスアサルト SHT

ビデオシステム | 98年3月

たび重なる発売延期で、来春までプレイはおあずけに…。日本向けに大幅な変更がなされているみたいだが、編集部がのぞむ改良点は、もう少しスピード感がほしいということだ。開発元のあるアメリカでは前評判が上々とのこと。今度こそは一皮むけたSWAを期待します。

NEW スノボキッズ SPT

アトラス | 97年末

4人対戦で盛り上がれるスノボゲーム。アイテムを使ったメチャ楽しいバトルレースや、ストイックに自分のテクニックを磨くスキルゲームなど、多彩なモードで遊び応えも十分だ。振動パックとコントローラパックの両方に対応しているぞ。この冬はこれで対戦だ!!

超空間ナイター・プロ野球キング2（仮） SPT

イマジニア | 今冬予定

去年発売されて、好評を得ている超空間ナイターの続編だ。デフォルメされた選手の顔が、似ているやらカワイイやらで楽しかったよね。新しいモードも追加して、いろいろ改良、97年のペナント最新データを搭載する予定なので、スリリングな野球が、いちはやく遊べるぞ。

はみだしクン

9月7日に東京ゲームショウのコンパイルブースで開催されたぷよぷよ通一般大会には1680名が参加。見事マスターの座についたのは神奈川県の三須健太郎君（16才）。98年3月のマスターズ大会シード権獲得だ。

©NINTENDO ©BABDAI©Nintendo/DMA DESIGN LTD.©1996Bigwest ©1996TOMY ©1996 Game Tek,Inc All rights reserved Developed by Game,Inc.©VIDEO SYSTEM 1996,1997©KEMCO
©1996SETA CORPORATION©1996 Genki Co.,Ltd c1996 Imagineer Co.,Ltd 日本プロ野球機構・プロ野球12球団公認ゲーム

セタが開発中の「ワイルドチョッパーズ」が、アメリカでは発売元が任天堂（NOA）になるとのウワサ。同作の版権をNOAがセタから買い取ったためらしい。なお、日本版は従来通りセタから発売の予定。

スノースピーダー64（仮） SPT

NEW

イマジニア	今冬予定

イマジニア＆元気のコンビが送るアクションスポーツ。ゲームシステムに関しての詳細な情報は編集部でもまだ未入手。マルチレーシングの雪山コースは良くできていたので、そんなコースをかっこよく滑りおりるスノーボーダーのレースゲームになりそうだ。

NBA IN THE ZONE '98 SPT

コナミ	未定

今年8月末日の実際のデータを使ったNBA公認のバスケットボールゲーム。シカゴブルズの本拠地、ユナイテッドセンターの実際のアナウンサーがしゃべるなど、雰囲気は最高に盛り上がりそう。モーションキャプチャーを使った選手のリアルな動きにも注目だ。

※画面はUSA版です

実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮） SPT

コナミ	未定

97年前期優勝の鹿島アントラーズの興奮も冷めやらぬうちに、早くも人気ソフトの第2弾が発表されたぞ。新加入選手も勢揃いするのかな？となると注目はガンバのエムボマとヴェルディ復帰のアルシンド。スーパーシュートでプレイも燃えそうだぜ。キックオフ！

※画面は前作のものです

実況パワフルプロ野球5（仮） SPT

コナミ	未定

パワプロ最新作もN64で引き続き発売決定!! 今シーズンの成績もばっちり反映されるので、うれしい人もツライ人もいるかもね。また今度のサクセスモードはどんなパワーアップがされるのか今から楽しみ。野球ゲームの王者としてN64を引っ張っていってほしいソフトだぞ。

※画面は前作のものです

Jリーグイレブンビート1997 SPT

ハドソン	97年10月24日

走り回る選手たちのアクションや、跳ねるボールの動きそのものまでが楽しいサッカーゲーム。ひとつのボールを追いかけてみんなでワイワイいいながら楽しめるアクション要素の強いサッカーゲームになっている。三頭身のキャラたちを思う存分動かそう。

新日本プロレス 闘魂炎導 SPT

ハドソン	97年末

新日本プロレスのレスラーが実名で登場するプロレスゲーム。技の入り方や観客へのアピールが実物にクリソツで、まるで自分がレスラーになった気分だ。好きなレスラーでIWGP王座を目指すこともできるぞ。もちろんタッグもありだ。タイトルの炎導は「ろーど」と読もう。

バーチャル・プロレスリング64（仮） SPT

アスミック	97年秋

先日、実際に操作できた期待のプロレスゲーム。仮名だが、様々な団体から実際のレスラーに似た多くの選手が出場するので、技の数も多い。コマンドも快適で、ボタンを押すタイミングが技を決める重要ポイントだ。4人でのバトルロイヤルも、絶対盛り上がりそう。

ファミスタ64 SPT

ナムコ	97年11月28日

ついに期待のナムコが64に参戦だ！その第1弾が、みんな知ってるファミスタだ。64でフルポリゴンになったけど、ゲームシステムはファミスタシリーズを継承しているぞ。コタツのころには、みんなで笑いながらファミスタできるはずだ。期待大の1本だ。

ゴルフ（仮） SPT

任天堂	未定

岩田さん率いるHAL研と任天堂の共同開発。現段階ではマリオなどの任天堂キャラクターを登場させるか、逆にリアルなゴルファーを登場させるか、いろいろなことが考えられているそうだ（本誌10月号の本郷さん）。でも、すごいゴルフゲームにしたいとの意気込みなので、しばし待ちましょう。

※写真は天才プログラマー、岩田さんです

64大相撲 SPT

ボトムアップ	97年秋

これは予想を上回る面白いソフトかもしれないぞ。ふつうの土俵だけでなく、零下ウン十度の南極やスフィンクスのいる灼熱の砂漠、さらに重力の小さい月面にまで土俵があるんだ。ミニゲームも多彩で、釣りやちゃんこ鍋競争、きらめくお星さまステージとなんだかすごい。

ハイパーオリンピック イン ナガノ64 SPT

コナミ	97年12月

1998年冬の長野冬季オリンピックを完全シミュレート。実際に長野で行われる12種類の競技が楽しめる。サンプルロムでその一部をプレイしたが、動きもよく、特にCGは非常にきれいだった。LRボタンは操作で重要になってくるぞ。4人対戦も、とっても楽しそうだ。

ウェイン・グレツキー3Dホッケー（仮） SPT

ゲームバンク	未定

アメリカのホッケー界のスーパースター、ウェイン・グレツキー監修。ホッケーっていうと僕らにはなじみが薄いけど、予備知識なしでもこのゲームはかなりイケる。ポリゴンでモデリングされた選手たちが画面上をめまぐるしく動き回る姿は圧巻！乱闘シーンもまた一興。

※画面はUSA版です

©Imagineer Co.,Ltd©1997KONAMI ALL RIGHT RESERVED©HUDSON c1996 THE FOOTBALL ASSOCIATION OF JAPAN©1997HUDSON SOFT/1997新日本プロレス©1997ASMIC/The Man Breeze©NAMKO LTD. ©BOTTOM UP1996 ATARI GAMES CORPORATION.ALLRIGHITS RESERVED.©1996NHL.NATIONAL HOCKEY LEAGUE PLAYERS ASSOCIATION AND ARE USED, UNDER LICENSE,BY ATARI GAMES CORPORATION.MIDWAY IS A REGISTERD TRADEMARK OF MIDWAY GAMES INC.

ツウィステッド エッジスノウボーディング(仮) SPT

ケムコ | 未定

熱いスノボ魂で伝説の山を攻略するという本格派。プレイヤーが選択できるキャラクターにはそれぞれストーリーがあり、そのキャラによって目的が違うらしい。スノボのシーズンから考えても、せめて2月頃には発売されるのではないかと思われるが…。

※画面はイメージCGです

遥かなるオーガスタ MASTERS'98 SPT

ティーアンドイーソフト | 97年12月予定

ティーアンドイーソフトのオーガスタシリーズは、パソコン時代からその操作性や美麗なグラフィックに定評があった。最新作の『MASTERS'98』では、今年のタイガーウッズ優勝の興奮が実体験出来る「マスターズ」モードも加わり楽しみも倍増している。

プロ麻雀 極64 TAB

アテナ | 97年11月

サンプルロムが到着、さすがは『極』という内容だった。しっかり考えて打てば勝てるし、その逆もありという、当たり前だが難しい麻雀ソフトの条件をしっかりクリアしている。マリオクラブの評価も非常に高く、ファンの期待を裏切らない一品だ。「占いモード」は笑えるけどね。

キラッと解決！64探偵団 TAB

イマジニア | 今冬予定

ついに画面が公開された、4人まで楽しめるボードゲーム。フルポリゴンで描かれている。ボード上サイコロをフリフリしながら進んでいくゲーム。ダンジョンはいつも違うので何度でも楽しめるような設計だ。ミニゲームもいろいろあって、ちょっと変わった印象のゲームだぞ。

森田将棋64 TAB

セタ | 97年11月28日

発売日が決定した、『羽生』以来の本格派将棋だ。対局室・詰将棋・研究室の他に、自宅にいながら段級位がとれる段級位認定モードも搭載。さらに通信カートリッジ対応で、電話線を通して通信による対局や対局指導までも可能だ。棋力も最強のマシンN64を得ての保証付き。

エフゼロ64（仮） RAC

任天堂 | 未定

これはカセット版で発売されるけど、来春に64DDが発売されれば、別のDDソフトを使って自分だけのオリジナルコースを作ったり、マシンを設計できたりと何倍も楽しめそう。これも製品群構想の一つだ。友達同士でコースをつなげる、なんてこともできるといいね。

NEW

ディディーコングレーシング(仮) RAC

任天堂 | 97年11月21日

任天堂＆レア社が送る隠し玉がついに発表。今後リリースが予定されている『バンジョー』や『コンカー』の主役も出演する、レースアドベンチャーゲーム。4人対戦はもちろん、車、飛行機、ホバークラフトの3種類のマシンを使ったレースが楽しめるぞ。冬は対戦の嵐だ。

レブ・リミット RAC

セタ | 97年末

きめ細かな環境設定がウリ。豊富なパーツを使って、マシンの多様なチューニングバリエーションが楽しめる。またコースセレクトはもちろん、天候や時間帯、季節の設定も可能だ。ヨーロッパの街並みを思わせる美麗なグラフィックは、作り手のこだわりがうかがえるぞ。

トップギア・ラリー RAC

ケムコ | 97年12月5日

振動パック対応で、2人同時対戦もできるラリーゲーム。ラリーのダイナミックさを操作系や転倒時の車体のへこみなどの演出が追求している。オリジナルにデザインした車をコントローラパックに保存できるというのも魅力の一つ。気象条件やゲームモードも豊富だぞ。

エアロゲイジ RAC

アスキー | 97年秋

CGの美しさにこだわった緻密な作り込みの画面で、近未来のサーキットを表現。キレイなだけじゃないぞ、ライバルの追い越しが空中でできたり、チューブコースでは側面や天井も走れちゃう。スピード感もスゴイ。N64でこそ可能な、3D空間を使いきった期待作だ。

キャバリーバトル3000 RAC

日本システムサプライ | 未定

目下、『カメレオン・ツイスト』の制作に追われているためか、情報薄の当作品。飛行生物「キャバリー」に引っ張られて超高速で浮遊しながらバトルを繰り広げる近未来アクションレーシングだ。ちなみにキャバリーとは英語のキャリー＝引っ張る・引っかけるからきている。

NEW

レースゲーム（仮） RAC

ビデオシステム | 98年

レースゲームの仮題が「レースゲーム」というあたり、ほとんど開発はされていないだろう。ビデオシステムはパラダイム社と仲がいいから、開発はやっぱりアメリカかな?? さっぱり内容の分からないこのゲーム、マリオに似ている（関係ないけど）広報の前田さん、教えて〜。

はみだしクン

各種ゲームショウでは撮影禁止のゲームが多いので、みんなもマナーを守ろう。東京ゲームショウで、あるソフトをこっそりとビデオ撮りしていた本誌のもっちーがえらく叱られてたし…（ばかー！）。

©KEMCO©T&E SOFT,Inc. R LICENSED BY AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB©ATHENA©Imagineer Co.,Ltd©SETA CORPORATION ©RANDOMHOUSE INC.©NIHON SYOGI NETWORK ©JAPAN SYOGI ASSOCIATION
Algorithm Licensed by Toyogo,Inc.©1996-1997 David Fotland.©1997 SETA CORPORATIONTrademark oF Nintendo.c1997Rare.Game by Rare.Diddy Kong and Banjo charakters Licensed by Nintendo.
©1996SETA CORPORATION©1997ASCII CORPORATON©VIDEO SYSTEM 1997

あの『ダビスタ』制作の薗部博之氏が、「スターフォックス64」をプレイして読み込みの早さに感心「カセットのゲームを創るのもいいな」と東京ゲームショウで発言した。64DD版ではきっと作ってくれそうだが…。

NEW

64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド ETC

バンダイ | 97年12月

あのたまごっちがついに64に進出だ! 今度はみんなでボードゲーム。総出演キャラは50種類以上ってことで、ばんぞー博士の作った大型たまごっちハウスはワイワイガヤガヤなのだ。ミニゲームはもちろん、カードゲームも楽しめるし、ばんぞー博士やミカチューにも会える!

実戦パチスロ必勝法 ETC

サミー工業 | 未定

サミーと言えば、ホンモノのパチスロを製造しているメーカー。このゲームの基本コンセプトはより実際に近いパチスロ。N64のスペックは、限りなく実際に近いシステム設計を可能にした。動態視力や確率計算など、おうちでパチスロの腕を磨いてからいざ出陣しよう!

HEIWA パチンコワールド64 ETC

ショウエイシステム | 97年秋

パチンコの老舗メーカー「平和」のシステムをもとに、パチゲーを送り出してきたショウエイシステムが、N64版でも新作の開発をスタート。平和の人気機種4台の、確率や効果音など実際のパチンコを忠実に再現したものになりそう。各種モードの充実も期待できる。

マリオペイント64(仮) ETC DD

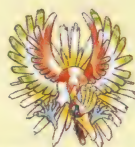
任天堂 | 未定

『マリオアーティスト』という基本ソフトに、様々なお絵かき用ソフトを足していく。つまりこれも製品群構想の1つなんだ。基本ソフトはこの作品だが、詳細が分かるまで本誌では従来通りに『マリオペイント64(仮)』呼ぶぞ。どんな道具や手法を増やしていけるのか、楽しみだ。

※画面はSFC版です

ポケットモンスターDD(仮) ETC? DD

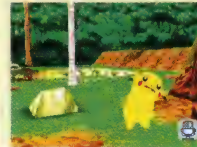
任天堂 | 98年3月

64DDと同時発売される『ポケットモンスター』シリーズの最新作。すでに公表されているRPGの『ポケモン64』とは異なる新タイプの『ポケモン』。3Dアクションゲームではないかともウワサされているが…。もしそうだとしたら、どのポケモンが登場するのか気になるよね。

※画面はGB版です

NEW

ピカチュウげんきでちゅう(仮) ETC

任天堂 | 未定

大人気のピカチュウが、初のオリジナルゲームになって登場。プレイヤーはピカチュウと音声で会話しながら友達になっていくというゲームなんだ。かわいいピカチュウとどこまで仲良くなれるか、今から楽しみだよね。ピカチュウの声はアニメと同じ大谷育江さんだよ。

東京ゲームショウ'97秋(9月5~7日)で発表されたタイトルだ

NEW

ランボルギーニ64(仮)

タイトー | 未定

タイトーのN64進出第1弾。夢のスーパーカー、ランボルギーニを様々な視点から眺めながら疾走できる。モードは5つで、もちろん4人対戦も可能だ。マシン設定では、数人のエンジニアたちが集まってきたりと細かい演出もある。東京ゲームショウで実際に操作したが、カウンターがしやすいのでドリフトがキマったときはとても気持ち良かったし、スピード感もかなりのものだった。製作はアメリカのTitus社で、同社は『スーパーマン64』(日本発売未定)も開発中だ。ところでランボルギーニは1台数千万円もするから、4人対戦だと1億円以上のリッチなゲームなんだね! あの織田無道も乗ってるしね! これは関係なかったね!

↑アメリカのE3では、本物のランボルギーニが展示されていたのだ

◆画面の他に、もいろんな色や性能のランボルギーニがでてくるぞ

NEW

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒

ハドソン | 97年12月

テレビでおなじみの人気アトラクションをN64で再現だ。番組で実際に使われた歴代コースやオリジナルコースもあるので、何通りものパターンが楽しめる。タイムアタックや2人でゴールを競う対戦モードもあるぞ。振動パック対応なので、スパークの衝撃が直接君の手に伝わってくるし、実況アナウンスもあるんだ。ゲームセンターでは実際に棒を持って楽しめたが、画面上だけで果たして楽しいのか?との疑問は、ゲームショウ会場で吹っ飛んだ。3Dスティックで細かい棒の動きが自在にできるし、接触判定もかなりシビアなんだな。実況がこれまた臨場感たっぷり。順番待ちの人を後目に、かなり長時間ハマってしまったのでした。

◆画面はタイムアタックモード。仕掛けも細やかに作りこんでるよね

◆実況担当はあの辻義就アナウンサー。最高のキャスティングだね

©HEIWA cAMTEX C1997ショウエイシステム©Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.©1996NINTENDO©SETA CO.,LTD©ギブロ・ミント・エニックス 1996©1996SETA CORPORATION ©LICENCED BY ST ANDREWS LINKS TRUST ©小学館プロダクション©1997KONAMI ALL RIGHT RESERVED©1996 Genki Co.,Ltd c1996 Imagineer Co.,Ltd ⑳日本プロ野球機構・プロ野球12球団公認ゲーム©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 ©EPOCH CO.,LTD. © Electronic Arts©HUMAN1997©1997 KOEI CO.,LTD©TUROK IS A REGISTERD TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING INC. ©1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.ACCLAIM IS A REGISTERD TRADE MARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.©1996 LUCASFILM LTD. ALLN RIGHITS RESERVED. LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO.STAR WARS AND SHADOWS OF THE ENPIRE ARE TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD.USED UNDER AUTHORIZATION. ©TREASURE・エニックス

64ドリーム1周年特別サービス・発売中N64全ソフト

スーパーマリオ64 ACT
任天堂●96年6月23日
振動パック対応版も出て、ますますファンを増やしたアクションゲームの最高峰。続編も発売が決定したぞ。120個のパワースターを集めて、ピーチ姫を助け出そう。長く、深く遊べる秀作だ。

パイロットウィングス64 SLG
任天堂●96年6月23日
ジャイロコプター、グライダー、ロケットベルトの乗り物を乗りこなして大空を華麗に舞おう。他にも人間大砲なんかのお楽しみステージもあって、高得点を出すためにかなりやりこめるぞ。

最強羽生将棋 TAB
セタ●96年6月23日
将棋ゲームでは定評のあるセタが、最高の思考ルーチンと羽生名人の協力を得て作った歴史に残る将棋ソフト。発売後1年たってもその輝きは衰えてないぞ。名人の棋譜も入ってる逸品だ。

ウェーブレース64 RAC
任天堂●96年9月27日
揺らめく波の動きや、水面への写り込みなどが非常に美しい水上レースゲーム。コースの数が豊富なレースと、アクロバットで点数を競うモードがある。振動パック対応版も登場している。

ワンダープロジェクトJ2～コルロの森のジョゼット～ ADV
エニックス●96年11月22日
日本中のジョゼットファンに感動と涙をよんだコミュニケーション・アドベンチャー。ちまたにあふれる、いわゆる「ギャルゲー」とは一線を画した名作です。君は彼女をほっとけない。

栄光のセントアンドリュース SPT
セタ●96年11月27日
ゴルフ発祥の地、セントアンドリュースオールドコースを舞台にしたオススメゴルフゲーム。3Dスティックを上手く使ったそのプレイは、4人同時プレイもできて大満足の内容だ。

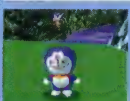
マリオカート64 RAC
任天堂●96年12月14日
本誌の読者が選ぶ「おもしろかったN64ソフト」で、堂々の1位に輝いた超人気作品。4人対戦の盛り上がりと、タイムアタックのストイックさをぞんぶんに楽しもう。これは一生ゲーですぜ。

麻雀MASTER TAB
コナミ●96年12月27日
有名人のそっくりさんキャラが登場、個性的な打ち筋で君を攻めまくるぞ。最初にお気に入りのキャラを選ぶことで、励ましてくれるのもうれしい。かなり強いがお友達感覚で遊べる麻雀だ。

超空間ナイター・プロ野球キング SPT
イマジニア●96年12月20日
状況に応じて華麗な演出が見れるのが楽しい。デフォルメされた選手キャラたちは本物にそっくりで、動きなんかも忠実に再現しているよ。選手の育成モードもなかなか充実している。

実況Jリーグ パーフェクトストライカー SPT
コナミ●96年12月20日
こちらも続編が決定した、サッカーゲームの最高峰。ストレスのない操作感とスピード感、しっかりと追いかけてくる実況は、スポゲーを知りつくしてるという感もあり。文句ない出来です。

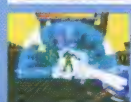
実況パワフルプロ野球4 SPT
コナミ●97年3月14日
言わずとしれた、野球ゲームの定番。選手の育成ではときメモ的な部分もあり、野球そのものよりもハマるファン続出。イベントごとのスポーツ新聞の見出しも、励みになるし楽しいぞ。

ブラストドーザー ACT
任天堂●97年3月21日
何種類かのマシンを操って、爽快に建物をぶち壊していくアクションゲーム。謎解きのひらめきを要求されるパズル的要素もある。数十面に及ぶステージを乗り切るには高度なテクが必要。

ドラえもん のび太と3つの精霊石 ACT
エポック社●97年3月21日
なかなかのセールス記録を出したドラえもんのフルポリゴンACT。4次元ポケットを盗まれたところから物語は始まって…。各キャラの得意な動きがあるので、特性を活かして冒険を進めよう。

JリーグLIVE64 SPT
EAV●97年3月21日
多彩なカメラワークとモーションキャプチャーで取り込んだきめ細やかな動きが売り。ただし操作はなれるまで違和感があり、またゲーム内容もいろいろ不満がのこるかも。

ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション RAC
ヒューマン●97年3月28日
SFC版で定評のあったヒューマングランプリシリーズ。F1タイプのマシンで、実際にあるグランプリに似せて作られたコースを走る。SFC時代から継投している細かい設定などが特徴。

麻雀64 TAB
光栄●97年4月4日
君は「麻雀大学」に入学し、単位としてさまざまな科目をこなしていく。キャンパスには麻雀の知識を深められる図書館や、大会の行われる講堂などもある。途中リセットには厳しい評価が。

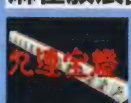
スターフォックス64 SHT
任天堂●97年4月27日
ヒロスエのCMで日本で話題を呼んだ後、欧米では爆発的ヒット。カナダでは史上最高の売り上げを記録している。本物の3D空間を飛び、撃つ楽しさがずばぬけてスゴイ。キャラも魅力的だ。

時空戦士テュロック SHT
アクレイムジャパン●97年5月30日
ドゥームタイプのアクションシューティング。細かく作りこまれた3D空間の中や、モーションキャプチャーで作られた敵の動きなどは一見の価値有り。流血などの過激なシーンも含まれる。

スター・ウォーズ～帝国の影～ SHT
任天堂●97年6月14日
スターウォーズのノベライズシリーズ『シャドウズオブジエンパイア』を、あのルーカスアーツがゲーム化。タイファイターとのドッグファイトや、トルーパーとの銃撃戦などが楽しめる。

ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ ACT
エニックス●97年6月27日
2D画面を見直させる素晴らしい動きの作品。振って、投げるのが基本の戦闘形態が新鮮だ。ねんどろの国の、へんてこな世界観もグー。ステージ数も多く、ランクを上げるために何回でも遊べる。

マルチレーシング チャンピオンシップ RAC
イマジニア●97年7月18日
レースゲームでは定評のある元気開発。コースが途中分岐するマルチドライビングはとっても新鮮だ。またプレイヤーを熱くする仕掛けも満載。コースが少ないのを除けば満点のでき。

雀豪シミュレーション 麻雀道64 TAB
ビデオシステム●97年7月25日
雀豪たちの住む街で、賞金総額1000万Gを誰よりも早く達成するために対局をする。麻雀以外でもライバルを阻止するために戦略を練ったりと、SLG的要素もあり。けっこう勝てるけどね。

DOOM64 ACT
ゲームバンク●97年8月1日
3Dシューティングゲームの元祖といわれる名作のN64版。異次元から来たモンスターたちを殺して殺して殺しまくり地球を救うのだ！もちろん力押しだけではなく謎解き要素もたっぷりだ

麻雀放浪記CLASSIC TAB
イマジニア●97年8月1日
珠玉の麻雀小説「麻雀放浪記」をシナリオに使い、坊や哲が数々の勝負をしていく麻雀ゲーム。小説どおりいろいろないかさまを用いながら、最後の勝負は九連宝燈で決めるんだ。

がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～ ACT
コナミ●97年8月7日
「ネオ桃山幕府」って？「おどり」って何？九州はどこへ行った？おなじみのゴエモンたちがフルポリゴンで繰り広げる爆笑珍道中。影山ヒロノブ他によるテーマ曲もとってもノリがいいぞ。

パワーリーグ64 SPT
ハドソン●97年8月8日
ハドソンの野球ゲームといえばこのパワーリーグ。人気のホームラン競争はさらにすごくなり、リアルな球場でカキーンと放つ一発は病みつきになるかも。でも肝心の野球がちょっと…。

ゴールデンアイ007 SHT
任天堂●97年8月23日
もうすっかりおなじみのレア社が送る3Dシューティング。あの有名な「女王陛下の諜報部員」となって、数々のミッションを遂行していくのだ。はっきり言ってかなり手応えあるぞ～。

Jリーグダイナマイトサッカー64 SPT
イマジニア●9月5日
かわいくデフォルメされた選手たちがキックオフ！自分だけのチームが作れるエディットモードも充実、オリジナルカップも開催可能だ。コントローラパックにセーブして、対戦しよう。

実況ワールドサッカー3 SPT
コナミ●97年9月18日
君だけの日本代表チームを作って、世界の強豪たちと対戦できるぞ。操作・動きともにさすがはコナミ、スゴイです。ここはひとつ、実際のワールドカップのシミュレーションをしてみよう。

発売中のN64ソフトは現在29本
ソフトが1本も発売されなかった今年の1～2月は、読者のみんなにとっても、64ドリームにとっても、なんと辛かったことか。でも、やっとにぎわってきたN64ソフト。発売中のラインナップだけでも、きみんちのN64はフル稼動しそうだよね。今後も、時々はこの発売中ソフトの紹介をしていきたいと思ってるよ。

はみだしクン
この「ソフトカタログ」ページは女性編集者とデザイナーを中心に作っている。編集者のほうはただの酒乱だが、デザイナーのT嬢は色っぽく、かなりの美人らしい。ちなみに独身の27才だ。

©1996 Id Software,Inc.All Rights Reserved.Distributed by Gamebank Corp.All other trademarks are the property of their respective companies.DOOMtm ©1993,1997 Id Software Inc.All Rights Reserved.
Distributed by GAME BANK CORPORATION under sublicense GT interactive Software Corp.,under sublicense from Midway Home Entertainment,Inc.,under sublicense from Id Software,Inc.MIDWAY Ris a registerd trademark of Midway Games Inc.Used by permission.
All other trademaks are the the property of their respektive of their respective companies.©1997HUDSON SOFT©ASADA TETSUYA,INOUE TAKASIGE ©KADOKAWA SYOTEN ©1997Imagineer Co.,Ltd©VIDEO SYSTEM 1997©1997Imagineer Co.,Ltd ©1997Genki Co., Ltd
©1997Nintendo/Rare.Game by Rare ©1962,1995Danjaq,LLC&U.A.C.All Righits Reserved.©1997Eon Productions Ltd. & Mac B Inc. James Bond Theme byMonty Norman.Used byPermission of EMI Unart Catalog Inc.0©1997KONAMI ALL RIGHT RESERVED©A ・ MAX CO.,LTD

超本格派3Dポリゴン!!

相撲ゲームでは初の3Dポリゴンを採用。大相撲ならではの迫力を余すことなく再現しました。登場する力士は個性派揃いの総勢46人。決まり手40種をはじめ、各種の必殺技も充実。防御の組み合わせにより、相手力士との駆け引きを存分に楽しめる超本格派です。手に汗握る「64大相撲」の醍醐味を、どうぞご堪能ください。

力士育てゲー「横綱サクセスモード」!!

前頭15枚目からスタートして、1場所15日間、年間6場所で3年かけて横綱を目指す「横綱サクセスモード」。取組の間、50以上のイベントと4つのミニゲームがあり、それによって成長値をUPさせる事ができます。横綱目指し、徹底的に鍛え上げてください。

ちゃんこでごっつあん

食べた具の数とその正確さによって成長値がUP。

FISHでごっつあん

釣った魚の数と重さによって成長値がUP。

ジャンプでごっつあん

トランポリンにうまく乗り長時間プレイするほど成長値がUP。

昼寝でごっつあん

牛や犬猫などをかわして長時間寝るほど成長値がUP。

最強伝説へ、待ったなし。

臨場感満点の場内アナウンス&サウンド!! もちろん「振動パック」対応!!

本場所さながらに、呼び出しに四股名を呼びあげられての登場。行事の進行、気迫のこもった力士の声、さらに臨場感あふれるアナウンスがゲームをひときわ盛り上げます。また、CMでおなじみの「振動パック」対応。興奮のるつぼの中、きっとあなたもシビレます。

プレーヤー同士の対戦もOK!!

コントローラーパックを持ち寄れば、互いに鍛えた力士同士での対戦も、もちろん可能。勝てば、なんと相手力士の必殺技を1つ貰うことができます。強敵をどんどん撃破して、最強の力士を育て上げてください。

ステージセレクト画面

両国

名古屋

大阪

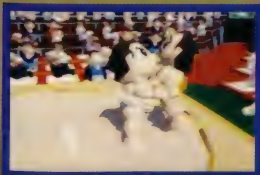
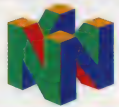
福岡

南極

砂漠

月面

土俵の種類も8種類!!

両国・大阪・名古屋・福岡・南極・砂漠・草原・月面とさまざまなシチュエーションでの対戦が可能。土俵の特性が勝負の明暗を分けることも。

BOTTOM UP 株式会社ボトムアップ 〒164 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611

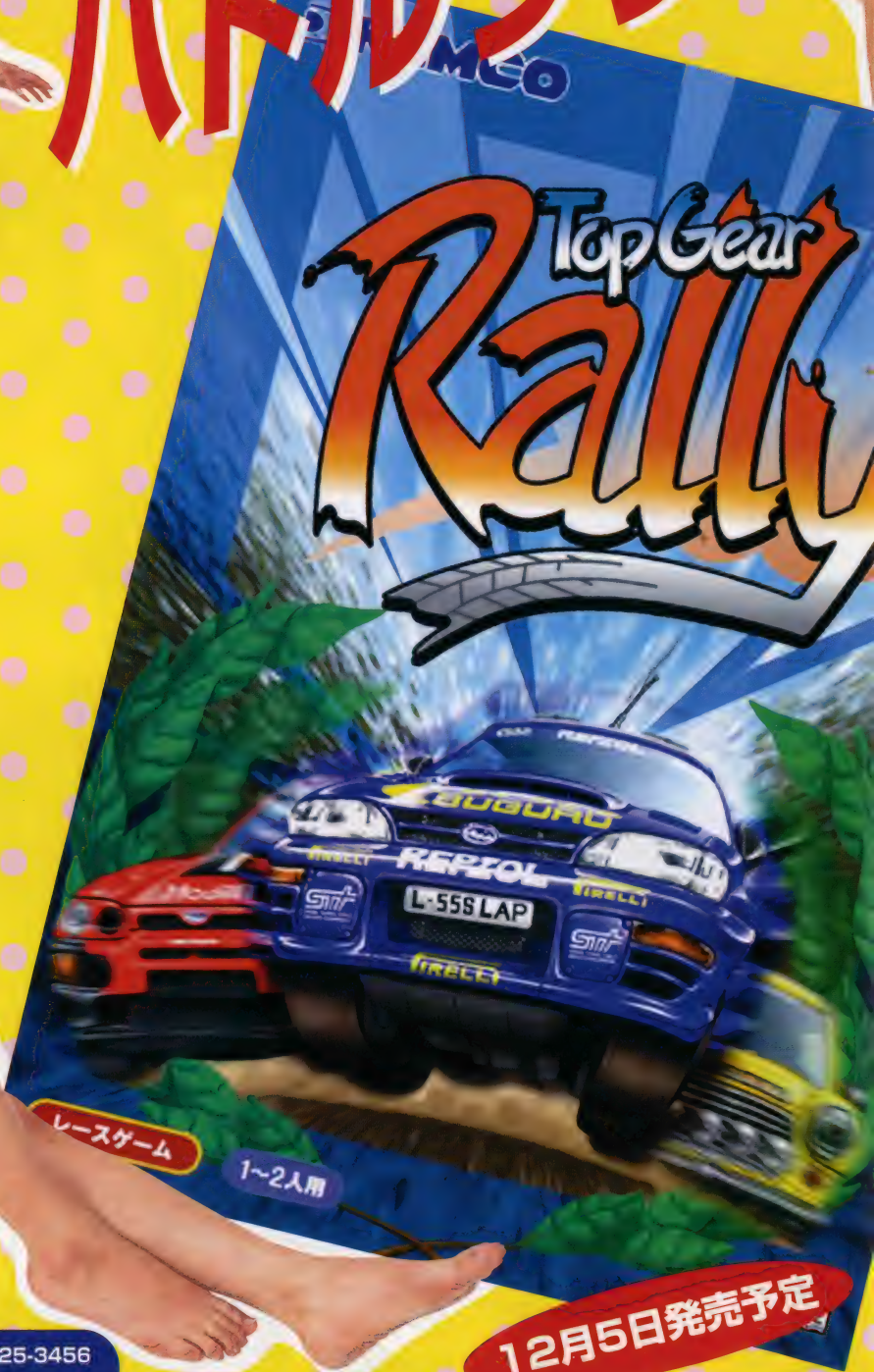
64大相撲

この秋
発売予定!!
押してダメなの、ごこ投げっ!
NINTENDO64
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

KEMCO

飛とび出だす

NINTENDO64

2人対戦可
振動パック対応

イメージガール
吉田 忍

全天候型バトルラリーゲーム
トップギア・ラリー
予定価格6,980円（税別）

※画面は開発中のものです。

※この予約カードをコピーして使ってもOKです。

ドキ ドキ ドキ ドキ

N64 ドリームランキング

読者が選ぶ期待の新作TOP20

発売はもうちょっと待ってね…BYリンク

●今月のお言葉●

あいかわらずの強さを誇る上位RPG陣の中、アメリカのE3で世界に向けて公表された『バンジョーカズーイ』が19位でみごとランクインした。また、ポケモンタイトルが3位と10位にくいこんだが、新たに『ピカチュウげんきでちゅう(仮)』がエントリーされたので、今後のランキング結果も気になるところだ。最後にお詫びだが、『ファイアーエムブレム64(仮)』が、アンケートページでエントリーされていなかったため、今回はランキング圏外…ごめん! FEファンの今後の奮闘を期待しております。ペコペコ。

➡『FE64』は構想段階。SFC版の新作と某有名RPG(64DD版)が完成すれば本格的に開発開始か

※画面はSFC版です

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	1733pt	1(→)	ゼルダの伝説64(仮)	●任天堂 ●RPG ●カセット版/97年内 64DD版/98年
2	1157	2(→)	MOTHER 3(仮)	●任天堂 ●RPG ●未定
3	1087	5(↑)	ポケットモンスター64(仮)	●任天堂 ●RPG ●98年
4	752	4(→)	ヨッシーアイランド64(仮)	●任天堂 ●ACT ●12月上旬
5	751	6(↑)	スーパーマリオRPG2(仮)	●任天堂 ●RPG ●未定
6	655	—	スーパーマリオ64-2(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
7	638	8(↑)	爆ボンバーマン	●ハドソン ●ACT ●9月26日
8	471	7(↓)	エフゼロ64(仮)	●任天堂 ●RAC ●未定
9	399	15(↑)	エルテイル(仮)	●イマジニア ●RPG ●冬予定
10	352	—	ポケットモンスターDD(仮)	●任天堂 ●ETC? ●98年3月
11	277	9(↓)	シムシティー64(仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
12	215	—	ファミスタ64	●ナムコ ●SPT ●11月28日
13	212	11(↓)	カービィのエアライド(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
14	201	13(↓)	ウルトラドンキーコング(仮)	●任天堂 ●ACT ●98年
15	197	12(↓)	マリオペイント64(仮)	●任天堂 ●ETC ●未定
16	181	—	実況ワールドサッカー3	●コナミ ●SPT ●発売中
17	175	17(→)	金田一少年の事件簿(仮)	●ハドソン ●ADV ●未定
18	164	17(↓)	ソニックウィングスアサルト	●ビデオシステム ●SHT ●98年3月
19	135	—	バンジョーカズーイ(仮)	●任天堂 ●ACT ●97年内
20	118	—	飛龍の拳ツイン	●カルチャーブレーン ●ACT ●11月下旬

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、—は前回20位圏外のタイトル。集計期間…7月21日〜8月31日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

ソフト実売価格鑑定団 もうかりまっか?

(東京・秋葉原電気街で調査/9月1日現在)

タイトル	ジャンル	発売元	定価	平均価格	高値↑ 安値↓
スーパーマリオ64 振動パック対応版	ACT	任天堂	6800円	5870円	5979円 5800円
パイロットウィングス64	SLG	任天堂	9800円	3100円	3980円 2479円
最強羽生将棋	TAB	セタ	9800円	7725円	7980円 6972円
ウェーブレース64 振動パック対応版	RAC	任天堂	6800円	5870円	5970円 5800円
ワンダープロジェクトJ2	ADV	エニックス	9800円	1574円	1972円 980円
栄光のセントアンドリュース	SPT	セタ	9800円	6850円	7970円 4972円
マリオカート64	RAC	任天堂	9800円	7925円	8779円 6972円
麻雀MASTER	TAB	コナミ	9800円	7682円	7979円 6970円
超空間ナイター・プロ野球キング	SPT	イマジニア	9980円	3640円	4970円 2970円
実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	コナミ	9800円	6674円	7970円 5479円
実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	8900円	7762円	7979円 7429円
ブラストドーザー	ACT	任天堂	6800円	5557円	5800円 4470円
ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	エポック社	7980円	6773円	6970円 6670円
JリーグLIVE64	SPT	EAV	9800円	7973円	7979円 7970円
ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション	RAC	ヒューマン	9800円	5973円	7970円 4972円
麻雀64	TAB	光栄	7800円	6673円	6679円 6670円
スターフォックス64	SHT	任天堂	8700円	6972円	6980円 6969円
時空戦士テュロック	SHT	アクレイムジャパン	7800円	4880円	6470円 3972円
スター・ウォーズ 〜帝国の影〜	SHT	任天堂	7800円	4923円	4970円 2972円
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	エニックス	8900円	6973円	6979円 6970円
マルチレーシングチャンピオンシップ	RAC	イマジニア	7900円	6373円	6770円 5970円
雀豪シミュレーション 麻雀道64	TAB	ビデオシステム	6980円	5923円	6270円 5479円
DOOM64	ACT	ゲームバンク	7800円	6423円	6770円 5972円
麻雀放浪記CLASSIC	TAB	イマジニア	7900円	6620円	6770円 6470円
がんばれゴエモン 〜ネオ桃山幕府のおどり〜	ACT	コナミ	8900円	6996円	7770円 5980円
パワーリーグ64	SPT	ハドソン	6980円	5932円	6280円 5800円
ゴールデンアイ007	SHT	任天堂	6800円	5887円	5970円 5800円

©NINTENDO ©1997NINTENDO

読者が選ぶ好きなCM TOP30

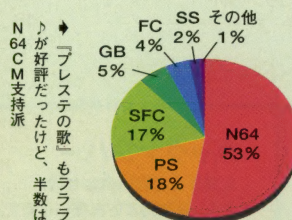
（9月号読者アンケートより）

順位	PT数	CMのゲームタイトル	機種
1	252pt	スターフォックス64	NINTENDO64
2	172	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	NINTENDO64
3	128	振動版スーパーマリオ64 ウェーブレース64	NINTENDO64
4	121	スーパーマリオ64	NINTENDO64
5	85	ゼルダの伝説～神々のトライフォース	スーパーファミコン
6	82	マリオカート64	NINTENDO64
7	80	N64本体	NINTENDO64
8	74	ゴールデンアイ007	NINTENDO64
9	64	MOTHER2	スーパーファミコン
10	53	スーパマリオRPG	スーパーファミコン
10	53	クラッシュバンディグー	プレイステーション
12	42	PS本体（プレイステーションのうた）	プレイステーション
13	36	ファイナルファンタジーVII	プレイステーション
14	31	ブラストドーザー	NINTENDO64
14	31	ゲームで発見!!たまごっち	ゲームボーイ
16	28	みんなのゴルフ	プレイステーション
16	28	パラッパラッパー	プレイステーション
18	27	サガフロンティア	プレイステーション
19	24	実況パワフルプロ野球4	NINTENDO64
20	21	ウェーブレース64	NINTENDO64
21	19	ダービースタリオン97	プレイステーション
22	18	がんばれ森川君2号	プレイステーション
23	16	スター・ウォーズ～帝国の影～	NINTENDO64
23	16	パワーリーグ64	NINTENDO64
23	16	ゼルダの伝説～夢を見る島	ゲームボーイ
26	15	ポケットモンスター	ゲームボーイ
27	14	エースコンバット2	プレイステーション
28	13	星のカービィスーパーDX	スーパーファミコン
28	13	Total NBA'97	プレイステーション
30	12	I.Q.	プレイステーション

ヒロスエにしびれた～

広末涼子がCMに登場した『スターフォックス64』は、やはり多くの支持を集めた。タレントが好評だったものとしては5位『ゼルダ』（スチャダラパー）や9位の『MOTHER2』（キムタク）があげられる

◆CMの撮影風景。ヒロスエが赤コンを持つという案もあったんだよ

◆『プレステの歌』もララ♪が好評だったけど、半数はN64CM支持派

ハード別ではどうだろう

N64のCMに関してはいろんな意見がある中で、N64ユーザーには多くの支持を得たようだ。一風変わった「ゴエゴエ」っておねえちゃんたちが言うゴエモンのCMもなかなか好評だったしね。

コレが売れてるN64ソフト TOP10

（ブルート全店売り上げ結果より／8月9日～9月7日）

順位	前号の順位	タイトル	ジャンル	発売元	発売日
1	2（↑）	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	コナミ	97/8/7
2	8（↑）	パワーリーグ64	SPT	ハドソン	97/8/8
3	—	ゴールデンアイ007	SHT	任天堂	97/8/23
4	3（↓）	スーパーマリオ64（振動パック対応版）	ACT	任天堂	97/7/18
5	1（↓）	マルチレーシングチャンピオンシップ	RAC	イマジニア	97/7/18
6	7（↑）	マリオカート64	RAC	任天堂	96/12/14
7	5（↓）	スターフォックス64	SHT	任天堂	97/4/27
8	6（↓）	ウェーブレース64（振動パック対応版）	RAC	任天堂	97/7/18
9	—	実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	97/3/14
10	4（↓）	超空間ナイター・プロ野球キング	SPT	イマジニア	96/12/20

PICK UP!

スターフォックス64

4月下旬の発売後、けんしょう炎と指のハレに苦しんだファンも多いはずだ。シューティングゲームがマニアックになっていく昨今だが、このゲームは誰にでも楽しめる高レベルのシューティングゲームとして、今年最高の作品だろう。振動パックのふるえも楽しいが、ゲーム内容自体の素晴らしさを君にも味わってほしい。音の迫力もスゴイぞ。

64ドリーム誌上・各ソフト紹介ページ総数 TOP10

（7月号読者アンケートより）

順位	総ページ数	タイトル	発売元	発売日
1	81	マリオカート64	任天堂	96/12/14
2	64	スターフォックス64	任天堂	97/4/27
3	63	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	97/8/7
4	62	時空戦士テュロック	アクレイムジャパン	97/5/30
5	55	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	エニックス	97/6/27
6	52	ウェーブレース64	任天堂	96/9/27
7	51	スーパーマリオ64	任天堂	96/6/23
7	51	ワンダープロジェクトJ2	エニックス	96/11/22
9	39	実況パワフルプロ野球4	コナミ	97/3/14
10	38	ブラストドーザー	任天堂	97/3/21

◆文句なしの1位は大人気『マリオカート64』

◆本誌にミスがあってゴメンね、のテュロック

1年間、ありがとうのソフトたち

本誌も無事1周年、というわけで、各ソフトに何ページ使ったかを1年分計算。『マリオカート64』は特集を何度も組んだ結果、1位に。連続何号掲載したかについては『時空戦士テュロック』が発売延期と本誌の印刷ズレ&再掲載などで、創刊準備号以来、毎号（13号連続）載ったのでした…。

©1996Nintendo1997KONAMI ALL RIGHT RESERVED ©TUROK IS A REGISTERD TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING INC. ©1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.ACCLAIM IS A REGISTERD TRADE MARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.

The 64DREAM

まるごとNINTENDO64情報誌

なんとか創刊1周年記念号お届けすることができました。
この1年、決して平坦な道ではありませんでしたが、
読者のみなさんの熱いメッセージ(休刊しないで〜!とかね)に
励まされながら、64ドリームを作りつづけた1年でした。これからも
精進して、よりよき誌面をめざします。ご声援よろしく!

12月号は 10月21日(火)に発売します

定価490円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

次号予告

創刊1周年ありがとう企画　第2弾

ドリーム対談「宮本茂vs糸井重里」

NINTENDOスペースワールド'97(仮称)直前情報

続報

ディディーコングレーシング　ゼルダの伝説64　エフゼロ64

ほか、ポケモンシール第3弾など盛りだくさんの企画を予定しています。お楽しみに。

＊予告の内容等は変更される場合があります

今月のベストショット

ゴエゴエパンク

▲トレードマークのギザギザヘアじゃなくなったゴエモン。服装もなんだか変だぞ。気になるゴエモニスト(?)はドリテクページへ急げ！

© 1997 KONAMI ALL RIGHT RESERVED

Game Dream Believer　編集後記

●先日横浜市に引越しました。道を間違えて1時間遅れで到着。トラックの荷物が部屋の中にかたずいているのには感動しました。手伝ってくれた皆さん本当にありがとう。でもその後の焼き肉ほんまに高かったなあジャン（わたる）

●今月も忙しかった（と書きながらまだ終わってないのさ)。みんなはさっさと仕事を終えてケーブルでポケモンの交換会。早くお仕事終わらせて、みんなの仲間に入りたいよ〜。まだ110匹しかいないんだから（キクボウ)

●9月3日（はれ）きょうは、まえからよやくしていた「かんのみほ」しゃしんしゅうがてにはいりました。さっそく、へんしゅうぶのみんなでみてみました。おとなはふもうです。もっちーもふもうです（ましもあきら）

●ゴキブリ退治には3Mの「スプレーのり」がよく効くと言うことが証明された。先日徹夜をしたときに、パソコンに向かっている俺のすぐ横の窓のヘリを走っていやがった。そこへ一発地獄行き。残暑の思い出だ（ケイ少佐）

●やばい。運動不足◯年がたたってこの頃身体がなまってる。入稿締め時は夜ごはんは遅くなるしケーキは止められそうもない。某ホテルの会員制スポーツクラブに入れば何とかなる気はするが入会金200万だって（ふくもち)

●予備校時代からの友人たちと久しぶりに遊んで、サイコーにおもしろかった。やっぱ友達って大事だなあ、などと今さらながら思う秋です。中島クン、今度は彼女を連れておいで。真紀もあんまり先走らないでね（ちづる）

●ゲームショウで偶然友達と会った。そういえばコミケでもＪＧＣでも、それぞれ別の友達とバッタリ出くわしてる。俺の友達ってばどうしてそんなところにばっかり出没するんだか…（類は友を呼ぶ／もっちー）

●とても長い、仕事三昧の1年だった。しかし、タムの原稿の遅れ以外につらいと思ったことはない。気のいいスタッフと、家族のように仕事ができたことも大きい。2年目を迎えられるドリーム、本当に幸せである（SAO）

64GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です。

The 64DREAM　11月 創刊1周年記念号

発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集　〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675

広告・業務・販売
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL03(3211)2579(広告) TEL03(3211)2596(販売)
TEL03(3211)2568(業務) FAX03(3214)8558(共通)

バックナンバー
に関するお問い合わせは
左記、業務課までご願いします。

GAME BOY

ポケットの中のワンダーランド!

あの絶滅したはずの恐竜たちが今、
キミのゲームボーイでよみがえる…。

好評発売中
定価 4,800円(税別)

©DIGITAL KIDS

ライオン×クジラ=? どんな動物ができるのか、
それは誰にもわからない…。

あにまるぶりーだー

10月 発売予定
定価 4,800円(税別)

新しいライバルがやって来た。
あの熱い戦いが再びゲームボーイで始まる…。

ミニ4ボーイII

9月 発売予定
定価 4,800円(税別)

©J・WING
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

〒115 東京都北区赤羽1-60-1 グランデール202

Nintendo GAME BOY

おもいっきり欲張ったギャラリーです。

PARACHUTE パラシュート SINCE 1981

HELMET ヘルメット SINCE 1981

CHEF シェフ SINCE 1981

VERMIN バーミン SINCE 1980

DONKEY KONG ドンキーコング SINCE 1982

●ゲームボーイギャラリーが"2"になって新登場！

なつかしいだけではありません。オリジナルに忠実に再現された「むかし」バージョン、そして今風にアレンジされた「いま」バージョン、どちらもあなたのアドレナリンを分泌させます。

9月27日(土)発売予定 メーカー希望小売価格(税別) 3,000円

バッテリーバックアップ付

ゲーム&ウオッチは任天堂の商標です。

Super GAME BOY スーパーゲームボーイで、あざやかカラー

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113

東京サービスセンター TEL.(03)3254-1647 大阪支店 TEL.(06)376-5970 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-2038 札幌営業所 TEL.(011)612-6930

インターネットのホームページ「http://www.nintendo.co.jp」

© 1980,1981,1982,1997 Nintendo GAME BOY・ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。

※画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影しました。

64DREAM ザ・ロクヨンドリーム 11月 創刊1周年記念号

●創刊1周年ありがとう企画満載
●発表！ピカチュウげんきでちゅう

1997 Nov.
MYCOM ムックシリーズ

1997年9月20日発行：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568

定価：本体467円+税

9784895639477

1929476004673

ISBN4-89563-947-9

C9476 ¥467E

©毎日コミュニケーションズ 1997 Printed in Japan

大日本印刷(株)

雑誌68391-57